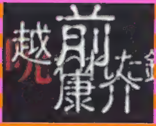
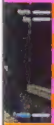
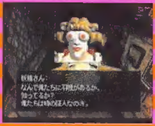
超クソゲー2

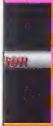
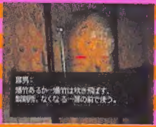
ワラの1号
箭本進一
材木の2号
多根清史
レンガの3号
阿部広樹

太田出版







超クソゲー2

ツー

阿部広樹
多根清史
箭本進一

太田出版

まえがき

おめでとう、プレイステーション2！
ありがとう大行列！
今回の『超クソゲー2』は、プレステ2でも遊べるプレステのソフトを大特集しました。
さて、かつてのライバル、セガサターンのソフトだって取り揃えている充実ぶりです。
プレステやサターンが切り拓いた「次世代機」時代においても、ファミコンが築いた懐かしの八ビット黄金期やメガドライブが残した一六ビットの遺産に優るとも劣らないあまたの作品が、綺羅星のごとく登場しました。
しかし、そこで生れたのは、歴史に名を残す不朽の名作のような幸せなゲームばかりではありません。
ゲームは人が作り、人が頑張り、あるいは人が苦しんで作るものです。当然そこには、様々な陰陽ベクトルの入り混じった気持ちが込められているのです。

光あるところに影あり。祝福されたゲームがあれば、そうでないゲームもあります。
そして、それら全てをひっくるめてこその人であり、ゲームなのです。
『超クソゲー』シリーズは、こうした考え方に貫かれています。
本書で紹介したゲームは、様々な意味において著者にインパクトを与えた大物たちです。評価は星五つで、星が多いものは「強烈にメガトンパンチ的な作品」であり、星が少ないものは「忘却の彼方に埋もれていた名作」であると考えていただければよいでしょう。

このページの向こうには、華々しい脚光を浴びる「ミリオンセラー」だけをプレイしていたのでは、決して出会えなかった世界が広がっています。
それでは、ありし日の「次世代機」時代のスナップをお楽しみください。

クソゲーハンター　箭本進一（ワラの一号）
多根清史（材木の二号）
阿部広樹（レンガの三号）

まえがき　002

第1章 プレイステーション

最後の超大作「クーロンズ・ゲート」がクソゲーになるまで　008

RAMPAG2　024
魔女っ子大作戦　029
修羅の門　034
ひざの上の同居人〜Kitty on your lap〜　038
GUNDAM 0079 THA WAR for earth　042
バトル昆虫伝　048
LSD　052
クーデルカ　057
ゲームソフトをつくろう　062
情熱☆熱血アスリーツ〜泣き虫コーチの日記〜　065
破壊王 KING of CRUSHER　070
続・初恋物語〜修学旅行〜　074
ストールン・ソング　080
スタンバイ say you!　084
闘姫伝承 ANGEL EYES　088
週刊プロレス監修 プロレス戦国伝　093
カウボーイ・ビバップ　098
スターウインダー　102
スターウォーズマスターズ オブ テラス・カシ　106
うえるかむはうす　111
フロントミッションオルタナティヴ　116
ライジングザン　120
ザ・スターボウリングDX　124
エクストラプライト　128
超光速グランドール　132
プリズマティカリゼーション　136
撃王〜紫炎篇〜　140
フリートーク・スタジオ〜マリーの気ままなおしゃべり〜　144
BOYS BE…　149
レーシングラグーン　154
ノベルズ〜ゲームセンターあらしR〜　156
できる！ゲームセンター　161
スラムドラゴン　166
クライシスビート　171
ゼクシード　176
センチメンタルジャーニー　180
ランニング・ハイ　185

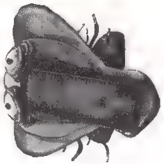
「あの素晴らしい弁当を2度3度」は、なぜ発売されなかったのか？　190

第2章 ドリームキャスト&セガサターン

「デスクリムゾン」を創った男、降臨！　202

せがた三四郎 真剣遊戯　214

イエロー・ブリック・ロード 218
センチメンタルグラフティ 223
北へ。White Illumination 228
ブレインデッド13 230
結婚～Marriage～ 234
ダイナマイト刑事2 237
NO:eL3 242
心霊呪殺師 太郎丸 246
ステラアサルトSS 250
だいすき 255
イブ・ザ・ロストワン 260
シェンムー 一章 横須賀 265



ドキュメント 一九九九年十一月二十五日に何が起こったか？ 270

第3章 ニンテンドウ64&ゲームボーイ&バーチャルボーイ

横井軍平のバーチャルボーイ 298
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ 306
遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ 310
SDルパン三世 314

第4章 クソゲーハンター、大須へ行く！

第一部 大須電気街 320
第二部 台湾料理屋・光華 332

おまけ ウインドウズ&マッキントッシュ&PC-9801

残虐発禁ゲーム『POSTAL』開発者インタビュー in USA 342
Theガッツ！ 354
デスブラッド3 356
同級生2 358

あとがき 360

Chapter 01

PLAYSTATION

第1章 プレイステーション

最後の超大作「クーロンズ・ゲート」がクソゲーになるまで

『クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～』

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
SME
発売日
97.2.28
定価
5,300円

一九九四年、プレイステーション登場の当初から、発売予定リストに輝いていたビッグタイトル。失われた魔窟、「九龍城」が復活し、そこに巣食う魔物との死闘。
「風水」「サイバー」そして「J-peg ダンジョン」のキーワード三段重ねは、あの時代には、汁の滴るご馳走に見えたものだった。
延期を重ねて、期待はいやが上にも高まる。延期に延期に延期を重ねると、膨らみ切った期待は、穴から空気が抜けるようにしぼみ、しわしわに

発売日を忘れられた超大作

「今回の『超クソゲー2』では、〝次世代機〟の時代を総括したいんですよ。〝次世代機〟の時代を代表するソフトって、何かありますかね?」
「そりゃ『クーロンズ・ゲート』(以下『クーロンズ』)でしょう!」
本書『超クソゲー2』企画会議で、一斉にハモった『クーロンズ』という名前。ああ……とほろ苦い想い出が蘇る。

なっていく。
延期に延期に延期に延期に延期に……そして三年後の、九七年二月二八日。
発売されたことさえ知らなかった。

"次世代機"という夢への決別

実物に出会ったのは、それから半年後。とある友人は、ちゃんと「発売日」に買っていた。当時はもはや、ワゴンセールで二〇〇〇円で叩き売られていたのに、自分は未だに買ってなかった。
「俺は好きなんですけど……まあやってみてくださいい」
彼は、何か申し訳ないように貸してくれた。
CDをプレステにセットすると、三年前のイメージそのままのCGムービーが流れる。
けど、後から発表されて、発売はかっきり一ヶ月早かった『ファイナルファンタジーVII』と比べれば、色褪せてしまう。開発機材の性能が日進月歩なCG業界では、「時間をかけすぎると、最初の頃に作った画面がクォリティが低過ぎて使えない」のはよくあることだ。そこまで酷くはないが、『クーロンズ』不在の三年間でぜいたくなCGムービーに慣れきった目には、やはり辛かった。
復活した九龍城に潜入した主人公の前に広がる「J-peg ダンジョンは、確かにかってない体験だった。かってないほど、めまいと悪酔いが襲った。
普通の3Dダンジョンなら、迷路は四角のブロックが集まってできており、前後左右に直線的に動く。しかし J-peg ダンジョンは、超ゴージャスな画面「J-peg」を映画のように流し、実際に歩いてるような、曲がりくねった感覚を実現する。
薄暗く荒んだ通路、入り組んだ路地、そして唐突な振り向き。視点は不安定に揺さぶられっぱなしだ。汚く狭く陰気な魔窟は、ひたすらに息苦しい。

登場するキャラクターたちも、いわゆる〝フリークス〟ばかりである。

電話の受話器が歯をむき出した「携帯電話男」、長い舌にネオンを貼りつけた「電工掲示板男」、「ハンドバック女」はイボイボ皮膚に、鼻と口がグロテスクに並んでいる。

頭を抱えるしかなかった。頭痛ゆえではなく、正に自分たちが求めた「今までなかったもの」「九龍城のカオスで中華なダークネスを再現」「サイバー東洋！」がここにはあったから。

こんな形になるとは、思ってもみなかったから。

それからまた半年後、自前で千円で買った『クーロンズ』は、改めて触れてみても、強烈な違和感は消しようがなかった。

『クーロンズ』を作らせたのは、僕らユーザーの期待だった。スタッフは「夢の後始末」をしてくれたに過ぎない。少なくとも、自分の中では、そんな割り切れない想いがわだかまっていた。

ということで、『クーロンズ』のプロデューサーである須藤氏とゲームデザインヘルプの浅野氏のインタビューとなる。

「何故こうなったのか？」のてん末を知ることは、過去の自分との決着とも言える。

それは、筆者自身が〝次世代機〟に託した夢の確認と、決別でもあった。

汚いCGで「世界」を作りたい

須藤　そもそも我々は、ゲームに関してはバックボーンも資産もないゼロ地点から始まったんです。ただ「マルチメディア的なコンテンツで商売しよう」という意識はあって、そこに「プレイステーション」という作り手にとって非常に夢を感じさせる表現メディアが登場したんですね。

そういう条件が揃ったときに、たまたま何かの縁

で『クーロンズ』の脚本と監督をやった木村（央志）とCGとキャラクターを担当した井上（幸喜）、ダンジョンのCG絵を描いた武富（聖）の三人が集まったんです。それで「どういう物を作る？」って話をしたときに、「他のメーカーのやったことのない物をやろう」ということになって。

――当時、プレステを買う人たちも「今までと同じゲームをやりたいんじゃない」みたいなことを言ってましたしね。

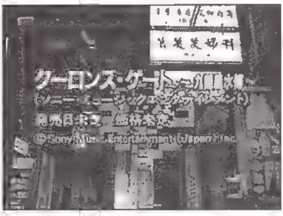
須藤　で、当時付き合いのあったマルチメディア畑の人間が異口同音に言ってたことが「汚いCGが作りたい」と。「じゃあ、俺達がやっちゃおうぜ！」って感覚があったのは事実ですね。「それで、題材が香港ならピッタリ」と思ったことが、そもそものきっかけなんです。

――じゃあ、結局ゲームを作るというよりも、「汚いCG」「香港」みたいなイメージ先行で、『クーロンズ』の世界を作ろうとしたわけですか。

「爆走プレイステーション」より、
世界観を示すキーワード「香港」！

同じく、混沌した状態を示している
キーワード「九龍城」！

同じく「風水」！　これらが一体となり
『クーロンズ』が形作られた。



最後に「発売日未定」。
ここから度重なる延期が……。

須藤　「世界を作ろう」っていう表現は、非常に近いですね。逆に、ゲームっぽく仕上げるとか、ゲームをやる人達の好みに合わせようとは一切考えてなかった（笑）。今になって思えば、「世界を作る」ということと「ゲームを作る」ということは両立しなかったのかもしれないですね。僕の立場からの反省としては、プロジェクトの規模感を最初の段階では き違えてしまった所はあるでしょうね。

仕様書なんて書けない

——浅野さんは、ヘルプとして途中から『クーロンズ』に参加されたんですよね。

浅野　そうです。最初は別の会社で、ボードゲームを作ってたんですよ。そのときに「爆走プレイステーション」に収録されてる『クーロンズ』の予告編を見てしまって。

——ああ、CGバキバキの、すごいヤツ。

浅野　それを見て「絶対参加したい！」と思ったんです。どんなゲームなのかもさっぱり分からなかったんですけどすごい憧れて、「お金もらえなくても、これに関わりたい！」みたいな。それで参加できることになって最初、須藤さんに開発室を見せてもらったときは驚きましたね。すごいコンピュータが並んでて、「これは、ホントにすごくなる」って（笑）。

——浅野さんが参加された当時の『クーロンズ』っていうのは、どういう段階だったんですか？

浅野　先にムービーはあって、ダンジョン内のゲーム部分が手付かずでしたね。で、「こういう戦闘にしましょうよ」とか言ったら、「RAMがねえからダメ」。もともと一泊二日ぐらいの話だから、泊まりもなければ、金もなし、主人公の顔も出てこない（笑）。とにかく先に制約があって、四苦八苦してましたね。

木村監督が「『この部屋に来た／来てない』『アイ

テムを取った／取ってない』みたいな表示は絶対しないとダメだ！」とか言うと、プログラマーが「RAMが足りない」って（笑）。で、僕が「じゃあ、普通の八面体でいいから出して、プレイヤーに分かるようにしてくれ！」「それならいいです」みたいなことを言い合ってましたね。

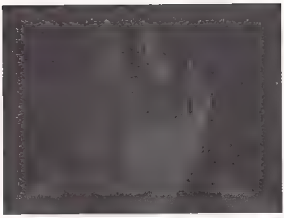
だからゲーム企画として『クーロンズ』に参加した僕は、「世界」と「ゲーム」の間に板挟みになった感じはありますよ。それとプログラマーと（笑）。

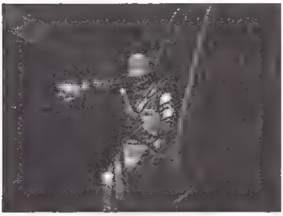
——立場上、そうなりますね。

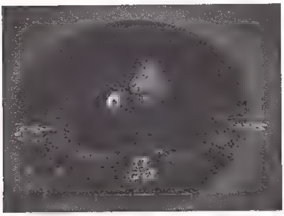
浅野 「これ、ホントにゲームにするの？」みたいなね（笑）。

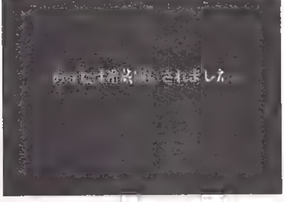
——でも、仕様書とかあったんですよね？

浅野 仕様書はなかったです（笑）。「アレくれ！」「コレくれ！」とか言ってる内に、シナリオが形になってくるという。あと「マップくれ！」と言ったら、それからマップを受け取って。しかもCADのデータ（笑）。


ヒロインの小黒（シャオヘイ）。
彼女の見る夢が謎に繋がっていく。


見るからに怪しすぎる水銀屋。
このようなキャラクターが頻出する。


ダンジョンでの戦闘シーン。
「気Pゲージ」が表示されている。


物になった主人公。（画面全て©1997
Sony Music Entertainment（Japan）Inc.）

須藤　だからね、労働集約的に言えば、仕様書みたいな物があれば一番いいんですよ。要するに、関わったスタッフの物の見方を統一するためにもね。
だけど、書けないいんだもん。

一同　ギャハハハハ（爆笑）。

須藤　そんなもの、書けませんよ。

浅野　だから、現場を仕切ろうと思っても仕切れなかったと思いますよ。仕切りようがない。仕切った瞬間に、「世界」ごと吹っ飛んでしまうという。

須藤　だから、そういう方法で僕みたいな立場の人間が、もっと綿密に計算できる人だったら「このプロジェクトは大変です」って止めてたかもしれないです。

一同　あはははは（笑）。

須藤　でも、ゲームに限らず、ある程度の人数が関わって制作する物には、突き動かすための原動力が必要だと思うんです。それは人によって様々で、「ゲームが好きだから」ってのもあるし、単に「お金が儲かるから」っていうのもあるだろうけど、そういう即物的な動機を削ぎ落としていったものしか、最終的には残り得ない気がしてたんです。今考えれば、幼い発想なんですけどね。
最初のうちは「他のメーカーと違うゲームを作る！」っていう志がベースになってたんでしょうけど、最終的には『クーロンズ』って人格が生まれたんですよ。誰がやらせてるかって、僕でもないし、木村でもない。最後には『クーロンズ』ってヤツが、スタッフに「ああやれ！」「こうやれ！」って語りかけてたわけですよ。

――『クーロンズ』が語りかけてくる！（笑）

須藤　「いいから、黙ってやれって！」ってね。

記号を破壊し尽くせ！

須藤　ただ、誤解のないように言っておくと、少な

くともゲーム的なメディアでやるからには、ゲーム的なインターフェイスを備えるべきだって発想はあったんですよ。「ゲームを作っていない」っていう感覚とは、ちょっと違うんです。

浅野　明かに普通のゲームの佇まいとは違うんですけど、「このモチーフと世界観をゲームマシンに乗っけていく」ってとこで、すごい悩むわけですよ。だから「気Pゲージ」、「HPゲージ」ですよね、あれを出すか出さないで、半年揉めたりとか。木村監督は最初出したがらなかった。

――当時の雑誌を見ても、「気Pゲージ」の扱いは時期によってコロコロ変わってましたよね。

浅野　「町中を歩いても出ないのに、リアルタイムダンジョンに入った途端にゲージが出るのはどういうことか?」から入らないといけないですからね。世界ありきだし。

あと、リアルタイムダンジョンだったら、やっぱり鍵かけた後、その鍵を持って歩くのが普通のアドベンチャーゲームの仕掛けなんです。だけど『クーロンズ』の場合だと、「そもそも、あの世界の鍵は、こっちの世界の鍵みたいな形をしてないだろう」っていう道具立てから考える必要があったんですよ。

須藤　だから、木村の発想では「今までゲームっていうのは、記号的な表現でやってた」と。「それを記述に変えてやろうぜ」ということなんです。

浅野　『クーロンズ』をマーケティングの人にプレゼンする際、木村監督が持ち出した言葉が「体験を提供することだ」と。ツルツルでピカピカの記号的なダンジョンじゃなくて、人の血と汗がしみ込んだ汚いものを出して、その中をウロウロする体験を記述しようって。

――プレステって、それまでのハードとは全然違ってたから、木村さんの中にあった「ゲームの記号を破壊する!」という怨念を結果的に引き出してしま

った面があったんじゃないですか？

須藤　確かに「プレステならできるはずだ」って発想はあったでしょうね。

浅野　「プレステの登場で、ゲームが攻略から体験にシフトするんだ」って意図が、少なくとも木村監督にはあったかもしれないです。だから、表現したい〝夢〟とゲームという〝現実〟の接点が問題になってくる。『クーロンズ』をゲームとして解釈すると「クソゲー」としか言いようがないかもしれませんけど、全然ゲームじゃないのかって言えば、ちょっとはゲームに触ってるところもあるし（笑）。

——やっぱり、全肯定か全否定かのどちらかですよね。あるがままに受け入れることができなければ、「ハイ、サヨナラ」と。

浅野　ゲームファンなんかだと、ウケがいい人と悪い人がハッキリ分かれますね。シューティングとか格闘ゲームから入ってる人だと、やっぱり「ゲームちゃうやん！」って。

須藤　ゲームと対峙するのは瞬間的で、あんまり志みたいなものはないと思うんですよ。テレビ番組の面白いのだけを拾ってダラダラ見る——ぐらいの感覚かなと。でも、このソフトに関しては、そういうコピを全く売ってないんです。「よく分からない」って言われたら、それっきり。わざわざ分かりやすいようにかみ砕こうともしなかったし。

——だから『クーロンズ』って、あまり商品的ではないですよね。「これって売り物なの？」という。

須藤　プロデューサーの僕がバランス良く考えて、マーケティングにも長けてたりしたら「コレ、本当に受けるの？」って言ったかもしれないよね。

一同　あははは（笑）。

須藤　ただ、僕ら的な認識としては『クーロンズ』の敷居を低くしていったとき、同時に薄まってしまうものもあるだろうと思ったんですよ。「ビジネス

的な失敗」という評価も「大衆受けしない」って意味なら当たってるでしょうけど、それは割とおかまいなしだった。はっきり言うとね。

――その割り切り方というか、思い切りの良さって、ちょっと信じ難いものがあるんですけど。

須藤　だから、さっき言った「削ぎ落として残る原動力にウソをつくのをやめよう」って気持ちがあったからですよ。

――いや、心情的には分かるんです。例えば『クーロンズ』が一万本の超限定ソフトで、完全受注生産だったら通用する話なんですけど、それを数十万本の規模でやってしまうのは、やっぱり恐ろしい冒険だと思いますよ。

須藤　そういう意味では冒険ではありましたよ。コナミとかナムコだったら、こんな無茶はやらないです。それは僕も分かってる。でも、プレステという新しいハードを使って、バックボーンのない僕達がゲームを作るのに「格闘ゲーム作りましょう」って言ってもね、作っても仕方ないし(笑)。

だから、それは永遠の議論ですよ。よく「作りたい物と、ビジネスが合致したらいいよね」みたいなことを言いますけど、そんなチャンス、なかなかないですよ。

――そういうことに関して、開発の段階で自覚されてましたか?

須藤　自覚してましたね。

誰か俺を止めてくれ!

――『クーロンズ』の四枚組っていうのも、当時からすると大変なボリュームですよね。

浅野　とにかく『クーロンズ』っていう人格が、デカくなろうとするんです。でも、「やっぱり、これはゲームマシンに入れるものなんだから!」っていうスレスレの線で抑えながらね。

須藤　『クーロンズ』は、お皿（CD）を取っ代え引っ代えさせられるでしょ？　最初は、お話の進行に合わせてデータを入れてみたんですよ。そうするとムダが出ちゃって、四枚でも収まらなかったんです。無理やり入れようとすると、ああいう構成にならざるを得ない。

――DISC1からDISC4に飛びますね（笑）。

須藤　これも本意ではなくて、当時「五枚組のケースなんかねえぞ」って言われたの（笑）。

――今でこそ四枚組とかありますけど、あの当時、四枚組っていうのは……。

須藤　「バカ!」って感じだよね（笑）。でも、フタ開けてみれば『シェンムー』も四枚組だったりするし。だから、本当に作りたいものを追究していくとメディアの大きさがデカくなるんですよね。

浅野　でも「CD四枚に入んない」って聞いたときはね、「商品にならない⁉」って肝が冷えましたよ。

須藤　「このシーンをここへ持ってきて、このシーンをここに持ってきて、このシーンをこうすると四枚に入りますけど、どうしますか？」みたいなね。

浅野　だから、色んな意味でギリギリのゲームですよ。グラフィックの人なんか、血尿出したのは一回や二回じゃないし。プロジェクト終わったら、なんか目が三つあるんですよ。「えっ⁉」と思って見たら、（額を指して）ここに血溜まりみたいなデッカイものができてて。雑誌のインタビュー写真でも、始まった頃とか、あと途中経過二年目ぐらいまで写真とラストを比べると、明らかに余計なものが増えてる（笑）。それぐらい『クーロンズ』って人格の呪縛が強かったんです。グラフィッカー同士の競り合いもあったらしくて。「お前、そんなの描いてるのか!」「じゃあ、俺はこうしてやる!」みたいな。

――作業が進行していくにつれて、CGに情念が織り込まれていくわけですね。

須藤　当然、メーカーとしての自主規制があるんですよ。ウチの社内にもコンサルティングしてくれるセクションがあって、一応見てみようという運びになったときは、やっぱり肝が冷えましたよ。「これ大丈夫かな？」ってね（笑）。

——「血が吹き出る」みたいな残虐方面とは違った次元で、『クーロンズ』はヤバイですよ。

浅野　ヤバイところに触ろう、触ろうとしてますしね。規制うんぬんより、脳のシステムにチャレンジするようなところがありますから。あのCGは。

——グラフィッカー同士が脳の限界に挑戦した結果、ものすごい異形が完成したという。

浅野　あと、やっぱり木村監督のシナリオですね。チラッと木村監督が言ってたのが、すごいグラフィッカーが来たと。3Dモデラーが来たと。すごいマシンもあると。「じゃあ、俺は、それが火を噴くようなシナリオを書いてやる!!」みたいなね。

一同　あははははは（笑）。

浅野　「これまでのゲームに飽き足らなかった人に応えるためには、作る側のポテンシャルも高くないと！」っていうのが現場の雰囲気だったんですよ。それを薄めたところで、〝ちょっと気持ちの悪い物〟になるだけだし（笑）。

——じゃあ、作ってる最中は、何の疑いもなく「素晴らしい物である」って一丸になってたわけですね。

須藤　少なくとも目指してはいましたね。体力的に息切れをする瞬間もありましたけど、出せる物は全部出してるわけだし。

——逆に「ゴールが全然見えなかったから、やり遂げられた」みたいなところはありませんか？

須藤　それはありますよ。「誰か、『俺を止めろ』と言ってくれ！」ってセリフを何回も聞きましたから。

一同　うっははははは（爆笑）。

須藤　要するに「もう、ここでいいよ」「そろそろ

止めたら？」って、誰も言わなかったのね。
——でも、それを言うのがプロデューサーである須藤さんかなって思うんですけど。

須藤　本来は、そうかもしれない。

——だって、それがプロデューサーさんの仕事ですもんねえ（笑）。

須藤　ただ「プロデューサーの心構えとは？」と言えば、これはケース・バイ・ケースとは思うんですけど、少なくとも『クーロンズ』に関しては「木村とCGを描いてる二人の頭の中にあるものを実現させていく方向で集中した方がいい」って僕は考えたんです。

——ああ、それは分かりますね。

須藤　だから僕は、彼らがそれをやれる、余計なことを考えないでいい環境作りを目指したんですよ。自分なりの解釈としては、「これは普通のプロジェクトじゃない」と。まっさらなキャンバスを与えて、「これで足りないんだったら広げますよ」という気持ちでね。

——その結果として、巨大なピラミッドというか、墓標みたいな作品が完成したと。

浅野　僕は記念碑だと思ってるんですよ。よくもまあ、こんだけの人が集まって、これだけのものができたなあって見上げてるんです（笑）。

——「すごい建物ができてる！」「なんか、無駄にデカイ!!」って感じですか？

浅野　そうそう、やたら縦に長かったりして（笑）。

——もう、ビックリ建築の域ですよね（笑）。

余りにも過剰な作品

須藤　あと、僕が失敗したなあと思う強力な原因を一つ挙げるとすれば、「タイミング」ですね。感覚的にも、やっぱり一年遅いんです。そこが少しでも縮められてれば受けとめられ方も違ったんだろうし、

会社的に言う「ビジネス的な成功」にも少しは貢献してたのかなっていう気はありますね。

――それは、僕らユーザーの感覚にも通じますね。

須藤　それは、ちょっとプロデューサーとしては大失敗したところだと思いますよね。

――プレステ初期の混沌とした時期に本当に『クーロンズ』が発売されていれば、もう、今のゲームの歴史は引っ繰り返ってたと思うんですよ。

浅野　それは、そうかもしれませんね。

――だから、『クーロンズ』を調べていったときに「これは時代の物だったなあ」と思ったんですよ。『クーロンズ』の背負っていたものというのは、いわゆる〝次世代機〟に僕達が期待していた「ゲームが新しい進化を迎えるんだ！」という気持ちを象徴していたんじゃないかと。その過剰な期待が、全て『クーロンズ』に向かっちゃった気がするんです。

でも、『クーロンズ』が出るまでの間にプレステは思いがけず「国民機」になって、『パラッパラッパー』みたいに〝普通の人がサクッと遊べるゲーム〟がメインになっていきましたよね。それと同時に、なんか「ゲームの可能性の先っぽ」が見えてしまった気がするんですよね。

須藤　いや、それは当初はあるんですよ。「何かできるんじゃないか？」っていう期待と混乱は。僕らも多根さん達と同じように、最初は「このハードで何を見せてくれるんだろう？」というのに興味があったんです。「すごいポリゴンがグリグリ動くね」「やっぱりプレステだよねえ」みたいな話で。でも、「結局やりたいことは違うんだなあ」みたいなね。「面白いのができればいいんだけどね」って。

――だから『クーロンズ』は、決して出来が悪いとか、そんなんじゃ絶対ないんですよ。ただ、プレステという大衆向け商品の枠には収まってない。

浅野　すごくはみ出したものですよね。皿に乗っけ

ようとしたら、ものすごく巨大なピザが運ばれてきたみたいな感じはありますね。
須藤　裏話としては、ウチの上司もゲームをやってないっていうのは良かったよね。「これは大変だぞ！」って思うじゃないですか、それなりにゲームをやってた人がいたら。
――最近は上の人もゲームのことを分かってきてるから、良くも悪くも、『クーロンズ』みたいな作品が出ませんね。
須藤　うん、そう思いますよ。やり辛いですよ、景気も悪いし。
浅野　だから、記念碑と言ったのは「二度と出なさそうだ」ということで。
――確かにそうかも。
浅野　ある意味で金字塔と言ってもいいかもしれない（笑）。様々な偶然が、とにかく『クーロンズ』を完成させるように働いたから。たぶん「二回目をやれ」って言われても、同じようには作れない。同じスタッフを呼んできても、同じものは作れないでしょうね。
須藤　作り手の満足度では、「そんなもの知らねえよ」って話もあるかもしれないけど、『クーロンズ』は成功したような気がするんですよ。爆発的な売れ方をしてるソフトのクリエイターでも、満足できてない人は一杯いるんですよ。『クーロンズ』というプロジェクトに関しては、スタッフの中にやるせなさは一切ないと思うんです。
――確かに〝全て出し切った感〟はありますよね。その意味で「何万本売れた」みたいな評価をするのはあまり適切じゃなくて、むしろ「これを出してみた」こと自体に意義がある。「出してみて売れなかった」ことを確かめたことにこそ、『クーロンズ』の意義があるというか。
浅野　でも、これだけ過剰な物が二〇万セット売れ

たっていうことは事件かなと思うんですけどね。

爽やかに「クソゲー」と呼ぼう

インタビューを終えて——いや打ち解けて話す内に、自分の中の『クーロンズ』像は溶け、形を変えて、しかるべき枠に収まっていった。

その枠を「クソゲー」と呼ぶ。

だが、そこに最早ネガティブな響きはない。

「クソ度胸」「クソでかい」と並ぶ「クソゲー」であり、過去の割り切れなさと愛着を全て包み込んでしまう、巨大な容れ物としての「クソゲー」だ。むしろ爽やかささえ覚える。

開発者は頑張った、僕らも期待を膨らませた、そして三年間が過ぎた。

『クーロンズ』は三年分の血と汗をたっぷりと吸い込み、立派な「クソゲー」に成長したのである。

〝次世代機〟という熱狂、一つの時代のフィナーレには、正に『クーロンズ』こそふさわしい。

この規格外にして未曾有の「クソゲー」を、自分は最敬礼をもって見送りたい。

❖

浅野　『クーロンズ』が発表された〝次世代機〟前夜と比べて、今のプレステ2はどうなんですかね？

——明らかに冷めてると思いますよ。結局メーカーにしても、すごいゲームを作るためには、たくさん人間が必要だって分かってしまったから。何か得体の知れなかった「あの時代」とは全然違いますよね。

浅野　そうですよねえ。『ファミ通』方面は、なかったことにしようとしてる雰囲気があるし（笑）。

——あははは（笑）、そうなんですか？

浅野　かつてＹＭＯが音楽ギョーカイからなかったことにされたのと同じように（笑）。「あれは間違いだったんだなあ」とか。こっちは「そうはいくか！」ってね。

（T）

RAMPAGE2

ジャンル
アクション
メーカー
MIDWAY
発売日
不明
定価
不明
ランク
★★★★★

一九八六年にアーケードで発表された怪獣大暴れゲーム『RAMPAGE』の続編。囚われの身となった前作の主人公たちを救うため活躍するのがカーティス(巨大ねずみ男)、ボリス(巨大サイ男)、ルビー(エビ人間)という辺りが、いかにも洋ゲー。日本では馴染みのないタイトルだが、本国のアメリカではニンテンドウ64やゲームボーイカラーなどにも移植されている人気作だったりする。

今度は「ユニバーサルツアー」

本作は怪獣大暴れの洋ゲー『RAMPAGE』(日本にも少数が輸入されているので運のいい方は見たことがあるかもしれません)の続編です。

囚われの「ジョージ」「リジー」「ラルフ」を助けるのがゲームの目的。

彼らは前作の主人公で「キングコングばりの巨大ゴリラ」「恐竜っぽい大トカゲ」「巨大狼男」というモンスター物の王道とも言えるデザインです。

しかし、それを助けにいく今回の主人公達「カーティス」「ボリス」「ルビー」は、「下腹部が中年っぽい巨大ねずみ男」「知能が低そうな巨大サイ男」「**二足歩行のエビ人間**」はちょっとマニアックなデザイン。特にエビ人間ルビー(Ruby the Lobstar)の目付きは「流石のアメリカ人も引いたのでは?」と妄想が沸く位のヤバ系です。

ファンシー怪獣さん

マッチョな怪獣達の襲来に、街は大パニック!

ビルをよじ登って粉々に破壊、アイテムを略奪し、行く手を阻む戦車を蹴散らし、逃げ惑う人間なんかはおやつ代わりに食べて体力回復です。

腰の曲がったジイサンから金髪美女(本作唯一の女性キャラ)、青春を謳歌する若者や踊るプレスリー(世界中で何人

も見かけるので多分偽者）まで、老若男女関係なしに食いまくります。容赦する必要は全くありません。

戦闘機に鉄拳制裁！　車には蹴りを入れてやりたい放題です。

ボーナス面では巨大ビルを思う存分破壊したり、ビルから飛び降りてくる人間

キャラクター選択画面より、
洋ゲー丸出しのキャラが張り切って登場！
本当に素晴らしく知能が低そうです。

を踏み殺した数を競うことができます。

……と、ここまで読まれた方は「『スマッシュTV』クラスの人命の軽さを誇る愉快痛快な洋ゲー」を想像されるかもしれません。

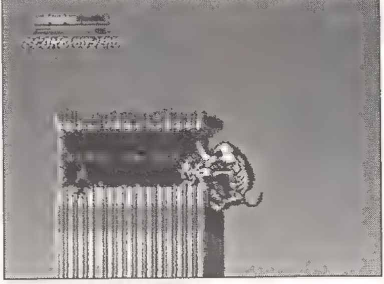
確かに人命は軽いのですが、その代わり怪獣の命も軽いのです。

そう、本作はファンシーな怪獣さん達が、悪い文明の産物と悪い人間ども、そして三桁のステージ数に悩まされ続けるマゾヒスティックゲームだったのです。

ビルを破壊するとアイテムが出るのですが、「葉巻」「コンセント」「水洗便所」「放射能廃棄物」などの悪い文明の産物を取ると「葉巻を取ってゲホゲホむせる」「**水洗便所を破壊して噴出した水にビックリ**」「コンセントを破壊して感電」「放射能廃棄物に悶絶」とヒドイ目にあい、容赦なく体力が減ります。

怪獣物の映画が「文明批判」というテーマを持っていることは今更説明を要しないのですが、いくら何でもこれでは脆弱すぎます。

取っても構わないのは「リンゴ」や「アイスクリーム」などの食料品やぬい


コンセントを破壊して感電！
骨まで透けて見えるファンシー怪獣さん。
よ、弱い……。

ぐるみなど。

体力回復も、人間を食うよりは「ホットドッグ」「ステーキ」「丸焼き」など調理された物の方が効果が高い辺りは絵本の中のファンシー怪獣さんのよう。

ファンシー怪獣さん達の行く手を塞ぐのが人間どもなのですが、彼らは無限に補充されてくる戦車やヘリから容赦ない攻撃をかけてきます。

ファンシー怪獣さん達は体が大きいので攻撃を避けるのも一苦労。

おまけに背景の影から攻撃されて**気が付いたら死に掛けてたりする**ので一瞬たりとも気が抜けません。

人間どもの抵抗は軍隊だけにとどまりません。

ビルの窓から銃撃してくる地元猟友会みたいなおじさん達やダイナマイトを投げてくる謎の男など、民間からの抵抗がやたら多いのはセルフ・ディフェンスの国、**銃社会アメリカならでは**と言えます。

映画の中で怪獣達が繰り広げる野放図な大破壊というのは、ゲームの本質である「破壊の快感」と上手く結び付きそうなものなのですが、なかなかそうもいきません。

ファンシー怪獣さん達はこのまま悪い人間に退治されてしまうのでしょうか。

やはりファンシー

面クリアの条件は「全てのビルを破壊すること」なのですが、ファンシー怪獣さん達は**弾を回避するのには大きいが、ビルを踏み潰すには小さい**中途半端な大きさ。

身長の何倍もの大きさのビルにしがみついてよじのぼる姿は「キングコング」へのオマージュなのか、確かに「文明にはどうあがいても勝てない」という気分にさせてくれます。

死んで死んで死にまくりつつ、ビル破壊のコツの様なものを学んでいきます。

最初は誰もが一番に思い付く「ビルの片方を壊した後に、もう片方を壊す」という方法を取っていたのですが、実はこれが間違いの元でした。

時間がかかる上、前述の「悪い文明の産物」を避けるのが難しい（アイテムを取るのも窓を破壊するのも同じボタン）ので、効率が悪いことこの上ありません。

正解は「屋上でパンチしまくる」か「屋上で跳ねまくる」ことで、これならばビルの両側を一気に壊せる上に「悪い文明の産物」に心悩まされることもなく

ラッキー。
屋上で跳ねまくる様はまるで駄々っ子の様で、**やはりこいつら、「怪獣」ではなく「ファンシー怪獣さん」です。**

「爆撃機を倒すには、屋上で跳ねまくってビルの高さを調整した後に待ち構えてパンチ」「地上で銃撃されたときは近くの人間を食えばモーション中は無敵なので多少はマシ」などの小技も覚えました。

ヘリコプターが攻撃してくる中、
ビルの屋上でパンチしまくり。
怪獣ゲームの醍醐味の全てが、ここにあり！

それでも「戦車に挟まれてしまったら死を覚悟、体力の七割程度のダメージで済めばラッキー」などの、洋ゲー特有の歯ごたえがありすぎる、ときに悪意さえ感じられる難易度が容赦なくファンシー怪獣さん達を蹂躙します。

セーブ機能だけが**唯一の救い**です。

もう助けて

これらのノウハウを駆使し、世界中のあらかた（街中に謎の寺院がそびえ立つ謎の「ニホン」含む）を破壊しました。

もう少しでクリア……かと思ったら、まだ続くらしいです。

街に謎の乗り物や謎の生き物が混じり始めました。

エイリアンの襲撃です。

異星からの侵略に地球が大ピンチ、驚愕の新展開……なのですが、ルールは変わりません。

「人間と怪獣が手を携えて母なる地球を守る」といった教育的かつお涙頂戴な展開にならないのは痛快。町を壊し人を食う**残虐行為に一層身が入ろうというものです**（ちなみに、本作のボーナスゲームは「超巨大ビルディングを破壊する」「ジャンプして遠くへ飛ぶ」「ビルから飛び下りてくる人を蹴飛ばすかジャンプで踏みつけるかすれば得点」というバイオレンス寄りのものばかりです）。

エイリアンに侵略される上に怪獣に街を破壊されまくる人間達の姿は見ていてあまりにも哀れで、そこに銃社会アメリカのセルフ・ディフェンス思想への強烈

ボーナスゲームより
ビルから飛び下りてくる人を思い切り蹴っ飛ばせ！
踏みつけてもOKだ!!（ヒドイ）

な皮肉を見るのはうがちすぎでしょうか。

　そうこうしている内に舞台はUFOでお馴染の米国軍事施設「エリア51」に移り、そこから「ミュークス」という一つ目がヤバい怪獣を解き放ちました。

　どうやら「ミュークス」が大暴れしたらしく、エイリアン達は地球から撤退、世界には平和が戻りました。

　戻ったのですが、平然とゲームは続きます。

　疲れた体に鞭打ち、「月」「水星」「金星」「木星」「ハレー彗星」などエイリアンの前哨地がある惑星を容赦なく総なめ。

　総なめしました！　太陽系に平和が戻りました……………………まだ続くみたいです。

　次の舞台はエイリアンの本星。

　目の前が真っ暗になりましたが、「レスベゲス」「ニュードヨーク」「ウラネルフィア」「ヨクミヤマ」などのモジリ地名があまりにもIQの高い都市を舞台に、ファンシー怪獣さん達は弾に当たらないようにしながらの卑屈な姿勢で破壊と殺戮の嵐を巻き起こします。

　……なんか、既に面数が一〇〇面を超えています。

　このまま、永久に終わらないのでしょうか。

　永遠にファンシー怪獣さんの虜なのでしょうか。

　早起きします！　にんじんも食べます！　お手伝いもします！　もう買い物のお釣りごまかしません！

だから、だから助けて！

◈

追伸：お祈りが通じたのか、エイリアンの本拠地を破壊したらゲームが終わりました。やはりファンシー怪獣さん達のゲームをクリアするには汚れた心では駄目だったようです。それでは、ママの買い物に行かないといけないので、これで。

（Y）

魔女っ子大作戦

ジャンル
シミュレーション
メーカー
バンダイ
発売日
99.2.4
定価
6,800円
ランク
★★★★★

主人公のリーリオを助けるために集結した懐かしの魔女っ子たち。彼女たちの血みどろの戦いを描いた、戦略シミュレーション+アクションゲーム。開発は爬虫類系ゲームに定評のあるクリスタルダイナミックス社。そのためか、「トカゲに撲殺されるサリーちゃんの親友よっちゃん」「ゲジジゲの死体の上で雄叫びをあげる花の子ルンルン」などなど、魔女っ子ファンの想像を絶するシーンが続出する。

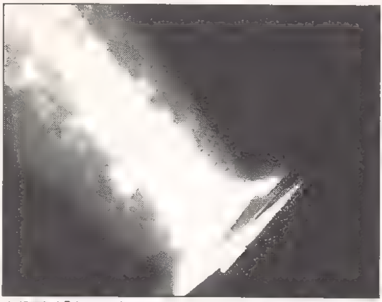
シブすぎる 魔女っ子のチョイス

「ガキが強いわけがない」と子供ヒーローの顔をブキミな大人に描き直してしまう**アメリカのクソリアリズム**をぼやいていたのはカプコンの某プロデューサーさんでしたが、あちらこちらのカルチャーギャップと言や魔女っ子でしょ、やっぱ。白髪にカギっ鼻で血管の浮いた枯れ木のような腕に紫のローブ、不吉なババアそのもののメリケンイメージと日本のそれとは相容れるはずもありません。異なる感性のぶつかり合いってぇのはある程度近いから成り立つんでして、相撲取りにピカチュウの面をかぶせてもライチュウには化けずに「面をかぶった謎の生命体」になるだけです。

何が言いたいかっちゅーと、**外注に出すにしても下請け先を選べよバンダイ！**

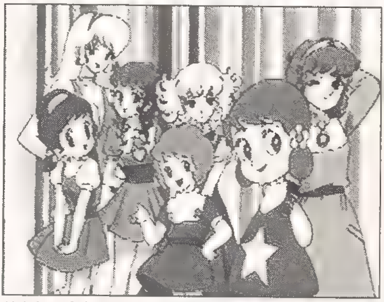
マニュアルにも名前が出ている「クリスタルダイナミックス」社は、技術力の高さは折り紙付きの中堅メーカー。ヤモリが主人公の『ゲックス』やら、怪物が臭い沼を作り出す『ザ・ホード』やら、は虫類系ゲームでグッドジョブを連発しています。

ンで本作の敵も当然のように冷血動物！ **元々トカゲ同士が殺し合うゲームのキャラだけ魔女っ子に差し替えた**なんて安直な事実はなかったと思います多分おそらく。



光り輝く「クリスタルダイナミック」社のロゴ！
これで爬虫類系ゲームが始まっていれば、
何の問題もなかったのにねえ……。

そしてまた、魔女っ子のチョイスが渋いのなんのって！『魔法使いサリー』や『魔女っ子メグちゃん』『魔法使いチャッピー』から果ては『ひみつのアッコちゃん』までフォローしてる女子ってのは、仮面ライダー全員を暗誦できる男子とは、ちょっと違った怖さがあります。『花の子ルンルン』の花言葉や『魔法少女ララベル』のことわざ（意味不明なのが多かった）が言えたりすると背筋ゾクゾクもんです。



懐かしの魔女っ子、ここに勢揃い！
一部「魔女っ子」とは
明らかに違う娘もいるようないないような。

一九八二年より新しいタマが一個もないんですけど、二〇年近いギャップはどうやって埋めるつもりだったんでしょう？『魔法の天使クリーミィマミ』を外した時点で、買う客層の半分は切り捨てちゃってますが。

友情より火力

主役の魔女っ子を選ぶところからゲームは始まります。

「『キューティハニー』のどこが魔女っ子やねん！」というささいな疑問は置いといて、『魔女っ子メグ』をビシッと指名。そして現れる戦闘フィールド。斜め見下ろしからの三次元な画面、立体的な草や岩が立ってる中にぺらぺら二次元の魔女っ子達がワカメみたいに生えてるってのが、魔法を通り越して山田風太郎の魔界って感じですか。

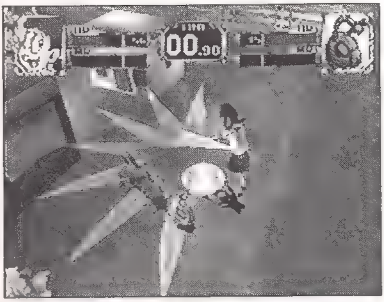
主役クラスといえば七人ぼっちで、お目付け役のおばちゃん魔女やライバルを

合わせても十数人しかいません。数合わせって言うんでしょうか、横に立ってる人達はクラスメートであり普通の人間なんですが……モンスターとのバトルに参加しますか！　奴等の前で平気で魔法使います、ホーキで空も飛びます。毎回毎回、必死こいて周囲に正体隠し通した魔女っ子の努力って一体なんだったんでしょう。

　つーか、**怪物を素手で殴るな一般市民！**

　敵味方入り乱れての混戦になってくると、あたかも**ワカメが乱立している**深海の底です。よっちゃんやすみれもサシでトカゲとやりあってます。人間よりデカいムカデに恐怖を抱かないんでしょうかこいつら。洗脳魔法で操られてるとしか思えませんが、人の命をもてあそぶ魔女って悪いんだよ迫害しろよいひひひひひ。**白い革をキメておられる某大手メーカーの開発室**でも、こういうバッドトリップが流行ってるかもしれません。

　とは言え、そこは一般市民の哀しさ。あえなくなぶり殺しにされて、戦場の露と消えます。君のことは忘れないよ……



巨大昆虫に立ち向かう、
サリーちゃんの親友よっちゃん。
しかし、この直後に撲殺！

って次のステージに行けば、またマナ＝魔力を使って召還できますけど、マナがもったいないので有能な魔女をチョイス。**友情より人命より火力です。**

　戦闘はアクションゲームで勝敗が決まるんですが、強い奴が必ず勝つ、弱い奴は何をしても負ける、身もフタもない西部のオキテが支配してます。圧倒的に力の違う敵に目ェ付けられると、時間いっぱい逃げて逃げて逃げまくるのがやっと。新宿歌舞伎町の路地裏でチーマー軍団に追いかけられる気分です。ヘルプミー！

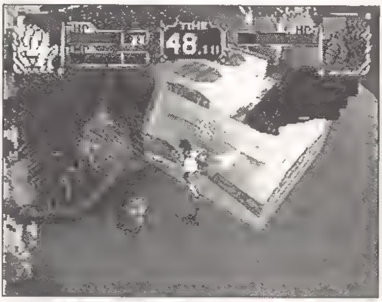
　メグもあっさりと敗れ、最前線にようやく足の遅いマミー（メグの世話を見るおばさん魔女）が到着しました。**ボスを瞬殺**。マジンガーZがボスボロットに助けられたってところですか！「Oh！見習い魔女がツヨーイわけないよネ、ト

ム」とまたも米風クソリアリズムがちら、と頭をかすめます。トムって誰だ。

マップ上に渦巻くイベント地帯に行けば、ミニゲームも遊べます。ゴンベがタネ蒔きゃの「カラスを畑から追い払え」はともかく、**「汚水発生装置を破壊しろ」**って過激な環境保護団体ですかアンタら。

一方的なジェノサイド

住宅地から田園地帯を経て砂漠まで転戦する内に、ひ弱だった魔女っ子達も、精悍なツラ構えになってきました。猛将ビスカス、斬り込み隊長ハニー、戦場の天使（回復役）ララベル。有効な投入のしかたが何気に分かりましたが、**どういう理由でサリーは三方向ショットを撃てるんでしょうか。**『ひみつのアッコちゃん』の特殊能力は、体の表面をミラーコーティングして攻撃を跳ね返す魔法ですけど、コンパクトの鏡ってそういう意味じゃないと思うんですが！


汚水装置を破壊するため戦う、
サリーちゃんの親友よっちゃん。
しかし、この直後に毒殺！

戦う敵もどんどんエスカレートの一途をたどります。『ガメラ』のギャオスから翼を取っ払ったような「ビランハ」、チューリップの花に牙と足が生えた「フラー」、トンカチ持ったひょろながい化け物「ザギャン」。見栄えはともかくネーミングまで、海外ファンタジーのグロさ丸出しです。サイと芋虫の合いの子みたいな「ブロンツ」は緑色のガスを尻から出します。これってやっぱり……？

けど相手をする魔女っ子だって、両腕を天に向けてブキミに揺らす奴、M開脚からバク転を決める奴、**いずれ劣らぬポリゴン不細工**なので不びんさはみじんも感じません。止め絵は一応、元のアニメのそれに似せているんですが、ひょこひょこ歩き出すと二次元の絵を無理に三次元に起こしたスポロガム風のオブジェにへんしんだぁ！「マハリクマハリター」と勝ち名乗りを上げた瞬間に、狙撃して楽にしてやりたくなります。

しかし慣れれば、レベルアップして圧

倒的になった火力で、トカゲどもをなぶり殺すのは快感へと早変わり。サリーなんかの飛行能力がある魔女っ子は、危なくなれば上空を逃げ回るチキン野郎を決めこめば安全なわけで、卑怯者もいいところです。体力が魔女っ子の三分の一程度とひ弱なくせに、体がデカくて魔法が

巨大トカゲに放屁される、
花の子ルンルンのＢＦジョルジュ。
こんなのばっかし！

ぶち当たりやすい怪物を追いまわすのは、もはや狩りですレッツハンティング！　**ゲジゲジやカマキリの死体の上で雄叫びをあげる花の子ルンルン**、なんとまあ絵になる光景でしょう。

強くなったらなったで、ユニット＝魔女っ子を召還するために必要なマナが湧き出す拠点をぶん取りやすく、プレイは加速度的に楽になっていきます。しかも貯めたマナは、敵も味方も次の面に持ち越しますんで、**金持ちはいっそう金持ちに、貧乏人はジリ貧に。**シーソーが一方に傾くと、二度と揺れ戻すことはないっていう素適なバランスです。ステージの最初に配置するユニット自体がマナを消費しますから、ヘタすると敵が二〜三匹も出ないままに勝負が決着、なんてこともあります。**一体どちらが侵略してんだか分かりません。**

たった一つの間違い

Q．このゲーム、一体どこが間違ってるのでしょう？

A．**魔女っ子以外は全部正しい**

戦略シミュレーションとしては遊ぶに耐える出来なんでしょうけど、魔女っ子モノってだけで痛々しくてたまりません。なまじ原作をリアルタイムで見た目には、トカゲ野郎とドツキ合いをするチャッピー達が、デパートの屋上でアトラクショーに駆り出された元人気怪獣の着ぐるみと同じぐらい哀れに映ります。

もはや何回もの再放送とBSへの権利売却で減価償却は済んでるからって、**『エリア88』に出てくる使い捨ての傭兵みたいな扱い**はあんまりッス！　（T）

修羅の門

ジャンル
格闘アクション
メーカー
講談社
発売日
98.4.2
定価
5,800円
ランク
★★★★★

『月刊少年マガジン』に連載されていた大人気格闘マンガをゲーム化。つかみ技からの関節技で相手の骨を折り使用不能にしてからボコ殴り　といった、原作に忠実な内容が嬉しい。キャラの動きはモーションキャプチャーで再現しているが、あまり上手くいかなかったようだ。しかし、何と言っても本作の最も注目すべき点は「『ファミ通信』で二点」ということであろう。

お待たせ！

さて、今や出版とインターネットの関係は切っても切れない両者が相互補完的なものになりつつあるのは、誰の目にも明らかです。

この原稿だって、和歌山県にいながらにして送っているわけです。それに、雑誌で話題になったことがインターネットで大騒ぎになることもあるし、その逆も起こります。

というわけでもないけど、みなさんお待ちかね！　講談社から発売されたプレステ用格闘ゲーム『修羅の門』のレビューが始まるわけです。

『ファミ通』で二点

そもそもこのゲーム、九八年三月二七日発売の『ファミ通』のクロスレビューにおいてレビュアーの乱舞吉田さんが**二点を付けた**ことから、インターネットのゲーム系サイトで話題騒然となりました。

しかも、レビューの書き出しが**超ヤバイ!!**から始まるなんて前代未聞です。

その後には、**本当に完成品か？**とか、**演出と呼べるモノは皆無**といった、ある意味ですごいフレーズが大連発していました。しかも、最後のしめくくりに至っては**ユーザーは納得しますか？**とまで書かれている始末です。

ここまで書かれてるゲームなんて、さすがの『ファミ通』でも滅多に見かけません。しかも、他のレビュアーも三点三

点四点と、信じられない点数を付けています。念のためにチェックしてみた『電撃プレイステーション』では、基本的に点数を付けずに紹介する「PART3」コーナーでの扱いになっていました。

もしかして**あまりにもすごい点数だったから載せられなかった**のかな？　なんて思ってしまうのは素人考えでしょうか。

もうこれは、もう何を差し置いても買わずにいられません！　ゲームショップに即座に予約に走りました。

このときファミコン屋のお姉ちゃんが、予約を通すために『ファミ通』のクロスレビューを見て唖然としていたのが非常に印象的でした。

素晴らしい仕様

さて、立ち上げてみていきなり「講談社」とアルファベットで表示するだけのCIムービーが入るのは、こういうゲームのお約束です。どういうお約束かは言えない。でも、このCIムービーが恐ろしくガタついてるのは何事でしょうか？

企業のロゴマークを表示するだけのムービーで、これほどコマ数が少なそうなものは、今でもMSXで作ったんじゃないかと思ってる『大冒険』以来です。

それが終わると、オープニングのデモ演武が始まります。

そもそも基本的に**上半身裸のジジイが、何かの型を延々と取り続ける**という極めてアレなものだけど、それ以前に、その演武もモーションキャプチャーが上手くいかなかったのか、どこをどう見ても**ラジオ体操**にしか見えません。

もしくは『闘神伝』とか『FIST』とか、あるいはネオジオ64の『サムライスピリッツ』と表現すればいいでしょうか。とにかく『RONDE』のムービー並みの**サンダーバードな動き**には度肝を抜かれること必至です。

格闘ゲームのお約束として、タイトル画面やキャラクター選択画面の絵は結構

オープニングデモより
延々とラジオ体操のような型を取り続けるジジイ。
サンダーバードのような動き。

まともだけど、それは原作者が描いた絵をいかにもフォトショップで加工しました――的な風情が全体に漂っているのは仕方ないのかもしれません。

しかし、この『修羅の門』はロード時間がいちいち長く、だいたい二〇秒近く待たされることになります。

普通は勝ったキャラクターが勝ちポーズを決めている間にCDを読み込み始め、ちょっとでもロード時間を短縮しようとするものです。

が！　このゲームの場合、次に対戦するキャラクターのグラフィックを読み取って一回アクセスが終了。その後に改めてゲームの内容を読むという、**単純にCDの読み込み時間を二倍にする**素晴らしい仕様を採用しているのです。

死のマウントポジション

このゲームはバリートゥードをネタに描かれていますが、さすがバリー・トゥードをモチーフにしているだけあって凶悪なシステムが目白押し！

まず、つかみ技から間接技を仕掛けて相手の骨を折って使用不能にするという**原作マンガに忠実なフィーチャー**があり、ここだけは、かなり面白い仕様だと言えるでしょう。

相手の腕を両方とも折って足も折り、キックでしか闘えなくなった相手に悪逆な必殺技を叩き込み放題という、一〇〇万ドルの**残虐行為手当**な楽しみ方も可能になります。

このゲームの良い意味での非道ぶりは、ここに留まりません。

「神父の顔を持つ悪魔」と異名を取ってるらしいレオンさんを使った場合、どうやらコンピュータにはマウントポジションの抑え込みから逃げ出す能力は**与えられていない**らしく、相手をいったん押さえつけたら相手の顔面を**死ぬまで殴り続ける**ことができます。

まぁ、ホントのバリー・トゥードも得てしてそんなもんだし、クソゲーハンターも高校生のとき、**これと全く同じ方法で喧嘩に勝ったことがある**から、それが強いことはよ〜く知ってるつもりです。

そういう意味では、リアルだと言えなくはないかもしれません。

しかし、この「死のマウントポジション」もモーションキャプチャを誤ったのか**ただ相手に馬乗りになって駄々をこねている**ようにしか見えないのが、ちょっ

とだけユーモラスです。
でも、実際のバリー・トゥードもこんな感じだから仕方ないのでしょう。
そんなガチンコな『修羅の門』ですが、KOシーンだけは奮っています。
たとえ引っくり返った状態でKOされても、何を思ってか、わざわざ一度起き上がってから倒れます。

マウントポジションで駄々をこねる……
ではなく、相手をボコ殴りに殴る
"神父の顔を持つ悪魔"レオンさん。

これは**武道家は倒されたときにも、礼節を忘れてはならない**ということを示しているのでしょう。だから、足と両腕を折られてレオンさんに死ぬまで顔面を殴られても、**それでも一度立ち上がってから死なねばならない**のです。
あと、原作のイメージを守るため、このゲームでは「ほ！」とか「は！」とか「ふん！」とかいうような戦闘時に発する声というものを**わざと**入れていません。
終始、無声で、骨の軋む悲痛な音や拳が肉をえぐる鈍い音、必殺の蹴りが空を斬るときの鋭い効果音だけが鳴ります。
本作はバリー・トゥードという真剣勝負を描いているのです。男と男の戦いに言葉なんか要りません！　決して声優を起用するギャラがなかったわけではないのです。
勝ちポーズが一種類しかないのも、きっと男が何種類も決めポーズを用意しているという優柔不断を許さないからであって、決して複雑になるからではないでしょう。
制限時間の有無が選べるだけで制限時間の長さが選べないことにすら、何らかの男らしい理由があるに決まっています。面倒くさかったからじゃないんですよ。
この『修羅の門』は「ショーじゃないガチンコのセメントマッチは、見ていて面白くない」、ひいては「男らしさを追求すると、メチャクチャしょうもない」ってことを表現しているのです。その意味において、このゲームは成功しているのではないでしょうか。
たぶん。　（A）

ひざの上の同居人 〜Kitty on your lap〜

ジャンル
シミュレーション
メーカー
カルチュア・パブリッシャーズ
発売日
98.3.12
定価
5,800円
ランク
★★★★★

キャラクターデザインに都築和彦、三人のヒロインを人気声優が務めている、その筋のファンにはたまらないネコ耳育成シミュレーション。ある日、拾ってきた子猫が、ベッドの中で推定八歳のネコ耳幼女に大変身！「ごしゅじんさまぁ〜」と迫ってきた。元々は人間に生まれてくるはずだったネコ耳幼女（推定八歳）を、一年間の愛情で、本物の人間に育て上げることができるのか……？

俺は悪くない！

人は「育成」を好みます。日々の努力が「成長」として報われると、良い気分には違いありません。しかしマンションではペット禁止、散歩に連れていく暇もなし。この余裕のなさが、「デジタルな生命を育む」方向に結実するのは、ごく自然な流れです。けど、そこから「女の子を育てるゲーム」へ走ったのは、オタク文化のメッカ、日本ならではって気がします。

このジャンルの原型となったゲームが、『プリンセスメーカー』。傷を負って引退した軍人が、王様から幼女を預かって一人前に育てるという内容でしたが、「**お色気過剰で売れっ子娼婦に**」「**手先が器用で大泥棒にスカウト**」といった外道プレイが大流行。「しちゃいけない」タブーこそ蜜の味って奴でしょうか。

本作『ひざの上の同居人』も、甘いタブーの匂いがぷんぷんしてます。「ひざの上」に飼うのは、パッケージを飾る幼女三人。**既に釈明したい気分です。**「可愛いらしいから」「父性に目覚めた」とか色々言い訳を思い付きますが、そんなのではフォローし切れない背徳性がずっしりと重くのしかかります。**時節柄**（二〇〇〇年三月現在）。

ハダカの幼女が「ごしゅじんさまぁ〜」

まず主人公の設定を行います。

名前と血液型、それとタイプを「ガリ勉」「一般人」「をたく」「遊び人」の五つから選択。このタイプは、ゲーム本編のスケジュール進行に影響してきます。「ガリ勉」なら「自習」で増える「学力」が多く、「をたく」は「交遊」で街で遊ぶと、本来はストレス発散のはずが、逆にたまってしまいます。**何だか非常に失礼なコンセプトです。**

大学生の主人公は、ある夜、三匹の子猫が入った箱に出会います。

元気な「ミミ」、清楚な「ユキ」、跳ねっ返りの「レナ」。一回目はスタンダードに、手前にいる「ミミ」を拾うことに。さあ、楽しいトップブリーダー生活の幕が切って落とされました。

持って帰ったら、この子に名前を付けてやります。元の名前でも良いんですが、変えられるんなら試すのが男道です。

他の二匹の「ユキ」「レナ」はダメです。**名前ダブりプレイがしたいのに！** 冗談で「悪魔」と名付けたら、あっさりとOKが出ました。プレイに何の支障もないんですが、「ご飯をお食べ、悪魔」「本を読んで上げよう、悪魔」と連発するプレッシャーに耐えかねて、「ミミ」のままで良しとします。

「思ったよりも温かい」猫の体を抱いて、眠りに付く主人公。

翌朝、舌でペロペロと舐められ、ツメで引っかかれて、「うるさいなあ」と目を覚まします。

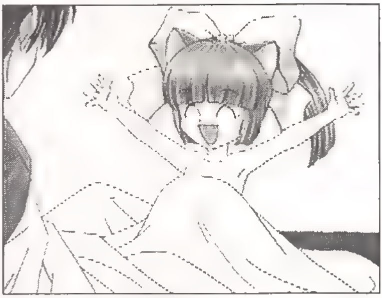
ハダカの猫耳少女（推定八歳）がベッドの中に寝ていました。

仔猫を拾っただけなのに、何でこういう目に遭うんでしょう。

「ごしゅじんさまぁ〜」

助けて！　俺は何もしてないよ！

夢枕に立った「猫神様」の話では、このコは人間になるはずだった魂が間違って宿ってしまった仔猫。今は時々しか人間になれないけれど、一年間愛情を込めて育て上げたら、本当の人間になること



「ごしゅじんさまぁ〜」
主人公に裸で迫る猫耳幼女のミミ。
うらやましいか？

ができる、とのこと。

愛情より劣情を込めそうな出会いなんですが。

しかし主人公は悔しくも……いや幸いノンケの善人で、「猫神様」の頼みを快く引き受けます。さすが神様の目にかなった人選は確かです。別名**ソニーチェック**とも言いますけど。

ミミがシャワーを浴びています。

「どうする?」↓「ノゾキにいく」

「いや、そうは言っても」↓「ノゾキにいく」↓「やっぱり辞めとこう」

この甲斐性なし!

パジャマ邪魔だ

ゲームの進行は、一週間のスケジュールを決める形で行います。一日べったり猫の世話に費やしたいのは山々ですが、仮にも大学生として**世間の目を欺く**、いえ学業とかゼミの付き合いってのがあります。それにバイトでお金を稼がないと、猫の魅力を上げたり、機嫌を良くするアイテムも買えません。

スケジュールは直接決めるのではなく、「勉学」「バイト」「交遊」「猫遊」「節度」のどれに重きを置くか、「+」と「-」を指定して、自動的に各時間の予定を並べる「ライフバランスシステム」を採用しています。これ、思ったほどままならない方式で、「勉学」をマイナスにすると「バイト」も釣られてマイナスとか、よく分からない連動をします。中でも「節度」は「+にすると予定外の変更が発生しにくくなります」とマニュアルに書いてますが、本当にそんなに「発生しにくく」なったのか、全く手応えがありません。要するに**とても大雑把にしかいじれない**システムと言えます。一応は、週に三時間だけ自由に選べる枠があるので、そこには「猫遊」を入れておきます。

こうして一週間がつつがなく過ぎていく内に、数日に一回は仔猫が人間の姿に大変身。

さあお待ちかね、触れ合いの時間「コミュニケーションモード」です。

このモードはコマンドを実行して、猫耳少女を人間に近付ける(=「人間常識」を増やす)のが目的。

最初はハダカだったミミは、主人公のお古の大き目のパジャマを着ています。もちろん**上だけ**。コマンド「話す」「聞く」「テレビ」「トランプ」で「人間常識」がアップ、「猫じゃらし」は「元気」と「好意」は上がる反面、「猫常識」が

増えてしまいます。一見難しそうですが、「人間常識」の上昇率は非常に高く、勝手に貯まっていきます。**猫耳ウォッチャーにはたまりません。**

選ばれし魂

そんなこんなで、最初の二ヶ月が過ぎたある日。

ミミの体の具合が悪そうです。親友で猫好きの小林省吾（主人公が選ばなかった二匹のうち一匹を拾って飼ってます）に相談して、獣医（に見えない金髪ダイナマイトバディ）の高坂樹里先生の所に連れて行きます。

診断によれば、「成長のサインが見えてるわ」とのこと。

それから家にミミを置いて、また帰ってみると……子供服がつんつるてんになって、手足が思いっきりはみ出すほど成長したミミの姿が！　推定年齢一六歳ぐらいでしょうか。

ヒドイ！　**八歳と仲良くしたかった純真なファン達への裏切り行為です。**

二ヶ月で八歳ほどトシを食ったということは、一ヶ月で四歳分の成長というか老化です。一年間の残り一〇ヶ月なら、来年の三月には、四捨五入で**六〇歳**近くになってしまいます。これは飼育や育成より**介護**じゃないでしょうか。外見の変化はこれ一回きりですけど、ミミの体内でどういう現象が進行しているのか、気が気じゃありません。**インフォームド・コンセント**を求めたくなりました。

主人公の身辺には、幼馴染で久々に会ったときからラブラブ全開アタックの江藤ともかも現れます。この人、全シナリオでハッピーエンドを見るためには、振って振って振り倒さないといけません。アブノーマルな男に惚れた彼女に幸あれ。

本作に一部熱狂的なファンを集め、同時に**敷居を異常なまでに高くしている**のは、三人（匹）の仔猫達をデザインしたマンガ家、都築和彦氏の絵柄です。都築氏は『ロマンシア』など過去のパソコン用ゲームのキャラクターでも有名ですが、自作マンガでも**外見一〇歳以上の少女が出てこない作風**が、その筋の心をがっちりと絡めとっていました。

そういう選ばれしピュアな魂が、ゲーム問屋の仕入れ担当として**余るほど仕入れすぎる**、なんて悲劇が起こらないとも限りません。

仮に起こっていたとしても、**当局は一切関知しません。**　（T）

GUNDAM 0079 THA WAR for earth

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
バンダイ
発売日
97.5.2
定価
7,800円
ランク
★★★★★

いわゆる『ファースト・ガンダム』を、CGで作成したモビルスーツと実写の外国人キャスト、原作と同じ声優で制作した驚異のソフト。特に「額の割れたシャア」「オールバックのガルマ」のビジュアルショックは絶大で、『ガンダム』世代の日本人には衝撃的な内容となっている。基本的なシステムはムービーに合わせてタイミングよく入力していく「LDゲーム」タイプのアドベンチャーで、難易度はやや高め。

ガンダム二〇周年

一九九九年に**二〇周年**を迎えた『ガンダム』シリーズは、上は三〇代から下は一〇代まで、実に広い**オタク世代の共通言語**です。『ガンダム』関連の本を中学生が立ち読みしているのを見て、年を取ったと感じた（あるいは、その逆）といった経験をされた読者諸兄も多いと思います。

これもバンダイの慎重なメディア戦略あってのこと（作品のポテンシャルの高さも勿論ですが）で、これなくしてはオタクの共通言語とまではならなかったはずです。

さて、本作は一九七九年放映の『機動戦士ガンダム』の第一～一二話（つまり劇場版の『I』と丁度同じ範囲）をゲーム化したもので、ジャンルは「ムービーを主体にしたアドベンチャーゲーム」。

より正確に表現するなら『タイムギャル』や『忍者ハヤテ』といったLDゲームと同じルール（「ムービーの要所要所で入力を求められ、正解なら先へ進めるが、不正解ならアウト」）。

〇か一、生か死か、オールオアナッシングというアメリカンな分かりやすさが魅力です。

実写ガンダム、一八年目の実現

アメリカンと言えば、本作の特徴の一つに「MS（モビルスーツ。ガンダム世

界の主力兵器である、身長一八メートル前後の人型兵器）はＣＧ、人物は実写」という点が挙げられます。

そう、『機動戦士ガンダム』をリアルタイムで見ていた世代には懐かしい噂である「**ガンダム実写化進行中！ アムロもブライトも外人俳優が演技！**」が

あまりにも有名な
「ファースト・ガンダム」オープニングをＣＧで。
ナレーションは、もちろん永井一郎！

思わぬところで実現したのです。

いきなりサイド7が襲撃されている映像からゲームは始まります。

避難する車で渋滞している道路から、一台のエレカ（電気自動車）が空いている脇道へ降りて行きます。空いているのも道理、そこは軍の基地へと続く専用道路だったのです。

ザクの襲撃の煽りを受けてエレカは横転、近くに見える格納庫へ小さな人影が命からがら逃げて行きます。

……どうやらこの「人影」がプレイヤーらしいです。**アムロではないらしい**ことに不安を感じつつ見ていると、格納庫の中には連邦の新型ＭＳ「ガンダム」の姿が！

『機動戦士ガンダム』第一話のタイトルは「ガンダム大地に立つ」でしたが、この「ガンダム」は既に立っています。**何かを冒瀆された様な気分**でいると、「ガンダム」の横のリフトのスクリーンがわめいています。

どうやら戦死したパイロットの代わりにガンダムへ乗り込まないといけないらしいのですが、ここで軍の士官に「おまえがサイド7を守れ！」と焚き付けられるのがアメリカ感覚。

「ガンダムへ乗り込むってどうやるんだ？」とか考えていると、格納庫にザクが侵入してきてザクマシンガンでガンダムを破壊。いきなりゲームオーバーです。

あれ？

また同じムービーが始まりました。サイド7が襲撃されています。エレカが脇道へ降りて行きます。「おまえがサイド7を守れ！」とそのかされて……よく

見ると画面下のアイコンが輝いています。
　どうやらこれが入力の要求、LDゲームで言うところの「光る背景」、もしくは「矢印マーク」って奴らしいです。理解しました。
　ジーンのザクを見事バルカンで破壊、「↑」キーで前進、盾を入手して更に「↑」キーで前進、格納庫を出ます。
　襲いかかってきたデニムのザクをビームサーベルで一刀両断！　盾で爆風を防ぎます。しかしザクの核融合炉の大爆発はサイド7の外壁に穴を開け、ガンダムは外へ飛び出し、サイド7のミラーの上へと吸い出されてしまいました。流石に主人公がアムロじゃないだけのことはあります。彼の見せた「核融合炉が爆発するとヤバイので、ザクのコクピットのみを狙う」というクレバーさはかけらもありません。
　展開は一本道、どうあがいてもコロニー内でザクの核融合炉を破壊して、無辜の一般市民ともども**宇宙に吸い出されるというバカをやらないといけません**。やはり、これはアメリカンなのがまずいのでしょうか？
　前方からは「赤い彗星」ことシャアの率いるザク軍団が迫ってきます！　絶体絶命！
　……絶体絶命なんで、盾で防御してみました。
　先手必勝、バルカンを撃ってみました。ビームサーベルならＯＫでしょうか？
　ヤバそうなので、後ろへ逃げようとしました。
　全部ダメでした。ゲームオーバーって奴で、ゲームは最初からです。
　ムービーは飛ばすことができません。分かりました。ムービーの美しさもガンダムがいきなり立ってるのも、話の展開がアメリカンなのも分かりました。誰か助けて！
　ああ、右に逃げても駄目だった！　また最初からだ！

コマンド総当たり

　何だか、世界の全てを呪いたい気分です。いつの間にか罵りまで「ファック」とか「シット」とかのアメリカンテイストになっています。
　コマンド総当たりまでもう少し。一番なさそうな「↑」即ち前進をヤケで入力したら……、
　これが正解でした。
「↑」を入力するとガンダムはミラーの

上からジャンプ！　見事ホワイトベースと合流、ザクを撃退することに成功しました……って、**「↑」は前進じゃなかったのかよ（マジギレ）！**

ホワイトベースに帰るとブライトから「君に連邦士官となり、ガンダムを受け取って欲しい。**このバッジを受け取ってくれるか**」というガンダム原理主義者（原作以外認めない人々）卒倒ものの申し出が。原作でアムロは軍属になるのに抵抗を感じていたのを思い出して戸惑っていると「分かった。ルナツーへ出る医療用シャトルで君は船を下りろ」との冷たいお達し。当然ゲームオーバー。

あああああああああああああああ！

仕方なくバッジを受け取ると、リュウとカイがやたらフレンドリーに話し掛けてきます。

原作ではパイロットになることをあれだけ拒んでいたカイが、完璧な連邦のパイロットといった風情で先輩風を吹かせてくれます。

「まずはまともな服を探してお前をパイロットらしいカッコにしないとなあ」

カイに限らず、ボイスは原作と同じ声優なだけに違和感爆発。

もう誰も信じられません。

シャアの顔は何だか横幅が広いし、大気圏に突入しようとしたホワイトベースは「ソア・キャノン」なる怪しげな兵器に狙撃され、そのコースを狂わされてしまいます。

外国人キャスト・その1
ホワイトベース艦長、ブライト・ノア。
本作では、かなり似てる方？

外国人キャスト・その2
「赤い彗星」こと、シャア・アズナブル。
ちょっと太り気味。ヘルメットに違和感炸裂。

大気圏突入と言えばお馴染の名シーンである（数え切れない程のゲームにオマージュが登場した）「逃げ送れて摩擦熱で焼かれるザク」なんて**登場しません**。

ガンダムの足はザクマシンガンで吹き飛ばされてしまいます。なんかゲーム中のガンダムは異様に弱いです。原作でザクマシンガンの直撃を受けても平気だったのが夢の様です。

この程度のMSなら、見逃してもジオンの戦略に影響ないんじゃないでしょうか。

え？　このオールバックのナイスガイがガルマ坊ちゃん？

前髪をくるんくるん弄んで「笑うなよ、兵が見ている」なんてできませんね、髪形的に。

もう、何が起きても驚きませんよ。

ええ、驚きませんとも。

外国人キャスト・その３
ザビ家の末弟、ガルマ・ザビ。
オールバックのナイスガイ……って違うだろ！

冒瀆一〇〇連発

ホワイトベースは謎の超兵器「ソア・キャノン」に狙われて立ち往生。仕方なくラスベガスの謎のピラミッド（内壁にはヒエログリフが彫られている本格派）に逃げ込みます。

ガンダムの次なる指令は「ソア・キャノン」の破壊。壊された足の替わりに装着したのは……ガンタンクのBパーツ（下半身）！

冒瀆的な光景が眼前に広がっています。

確かにガンダムを始めとするRX系MS

ガンダムAパーツ＋ガンタンクBパーツで、
これがホントのガンタンク！
確かにザクタンクを彷彿とさせる。

の特徴であるコアブロックはこういうことのために作られたんでしょうが、ガンダムの上半身とガンタンクの下半身が**「ザクタンク」めいた出来損ない感**をかもし出します。
「ソア・キャノン」の中に入ると、謎の新型ＭＳの姿がありました。
　両肩の巨大なスパイクに腕から伸びる電撃ムチ……グフです！
　やるじゃんバンダイ、やっぱ抑える所は抑えてくれるぜ！　ファンの心をくすぐるぜ！
　乗ってるのはランバ・ラル？　アコース、コズン、クラッカーですか？
　……と思ったのもつかの間、グフからランバ・ラルでも何でもない誰かさんの声が響きました。
「ここから先はやらせん。ジオンの戦士の強さと、この新型ＭＳ、グフの力を見るがいい！」
　ああああああああああああああああ！
　これって『機動戦士ガンダム』が必死に逃れようとした「七〇年代スーパーロボットアニメ」そのものの台詞じゃありませんか！　しかもこのグフ、**青くさえありません！**

軟弱者

　グフを**うっちゃりで**下して安心したのもつかの間、シャアがホワイトベースの格納庫へ襲ってきました！
　リュウのガンタンク、カイのガンキャノンを血祭りに上げたシャア！　格納庫の壁のハイパーバズーカを手に取り、悠々と近付いてきます。このままではホワイトベースが危ない！
　ガンダムはカタパルトを使ってシャアのザクを格納庫の外へ強制排除、ついに最後の決戦が始まります！
　燃える展開、こういうオリジナルなら大歓迎です！
　これをクリアすればエンディング、いやでも気合が入ります！
　ハイパーバズーカを取り戻したガンダムに、シャアのザクはホワイトベースのブリッジに乗って挑発します。
「ブリッジにいる味方に当てないで、この私を撃つぐらいの腕は持っているだろう。来い、白いＭＳ。これまでの決着をつけるとしよう」
　ここでの正解はなんと「シャアのザクへ向かってジャンプ！　ハイパーバズーカはポイ」！
　この軟弱者！　（Ｙ）

バトル昆虫伝

ジャンル
シミュレーション
メーカー
ジャレコ
発売日
99.1.12
定価
5,800円
ランク
★★★★★

昨今、突然のブームに沸いているクワガタを大フューチャーした、ジャレコのシュミレーションゲーム。主人公の正平君は、「世界の昆虫展」から逃げ出した昆虫を捕まえるため、自らのペットである昆虫を操りバトルを繰り広げていく。最大の見所は、ポリゴンの昆虫同士によるバトル。「カブトムシが波動砲！」「クワガタがATフィールド!?」など、凄まじいシーンが連発されていく。

昆虫キリングフィールド

バブルの後始末に追われた世紀末の日本経済ですが、近頃は低迷感もある程度底を打ったのか、局地的に変なものが大ブームになったり投機対象になったりしています。例えば昨年、なぜかオオクワガタが突然の大ブームになりました。

昔は昆虫図鑑への掲載写真用に買われるオオクワガタが一匹三〇万円もするのに驚いてたのが、いまは佐賀県産のオオクワガタだったら最高で**一千万円**を越えたりしているようです。いっせんまんえんですよ、**虫ケラの分際で！**

そんな中、日本有数のオオクワガタの産地などと紹介されてしまった佐賀県の山林は大変な騒ぎとなりました。目の色を変えた**銭ゲバ**……あわわ、お金に対する愛に満ち溢れたみなさんが多数押し寄せ、ルール無用の大山狩り大会へと発展しました。

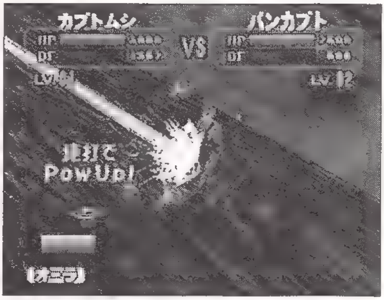
地主の許可なく大装備を抱えて山に入り込み、そこらじゅうにゴミを捨てまくったり、クワガタが集まるクヌギの木の皮をベリベリ剥がしたりするだけならまだしも、そのクヌギの木を**チェーンソーで切り倒す**なんてことまでしてるのですから豪快な話です。

秋口にはすっかり**昆虫キリングフィールド**と化していたそうです。

そんな世紀末日本のクワガタバブルを先取りしたゲームが発売されていました。その名も『バトル昆虫伝』です！

カブトムシが波動砲！

この『バトル昆虫伝』との出会いは、「なんか出来が面白いゲームないかなぁ」とゲーム誌をパラパラめくっていたとき、異様にリアルなポリゴンのバトコン（バトル昆虫）が目に飛び込んできた日に遡ります。



カブトムシの波動砲を
ATフィールドで大防御！
本作のバトルシーンはホントにカッコイイ。

よくよく見てみれば、戦闘中のカブトムシがクワガタめがけて**波動砲を撃っている**ではありませんか！ あまつさえクワガタに至っては、どう見ても**ATフィールドにしか見えないバリアー**を展開してカブトムシの波動砲を大防御!!

これはもう、クソゲーハンターが買わずして誰が買うというのでしょうか？ その戦闘シーンが見たくて見たくてどうしようもなくなりました。

さっそく電源を入れて大迫力の戦闘シーンを拝もうと遊んでいて気付いたのですが、よくよく見てみれば、戦闘じゃないマップシーンが大変な騒ぎになっています。

主人公の昆虫大好き少年、正平君の街での歩くスピードが異常にゆっくりしています。

いやむしろ、ゆっくりというよりはスローモー、それがダメなら**牛歩**としか表現できないほどに。

まるでファミコン時代の『ドラクエ』と同じくらいの歩行速度ではありませんか！

開発スタッフも「あまりにも歩くのが遅い」ことに気が付いたのか、いちおう⊗ボタンを押せばダッシュできるようにはなってますが、⊗ボタンダッシュを使って全力疾走しても普通の**RPGで歩くより遅い**状態です。

こんなスクロールのゲームはPC－9801のパソコンゲーム以来ですが、それは小学四年生の正平君のすること、多少どころか相当足が遅くても仕方ありません。

でも、ここで決して、「街のマップの広さは実画面にして四×四画面分ぐらいしかないのにプレステのメモリ内にマップデータを置き切れなかったから、ある程度以上先のマップデータを先読みしてるんだろう」と推測したり、「普通に読んでも間に合わないから読み込みに間に合わせるように歩く速度を調整したら、ファミコンの『ドラクエ』並みのスピードになったのかな」とか、「その証拠に、走ったら読み込みが間に合わなくなって街の画面が欠けまくった上にゲームそのものが一瞬止まったりするから、これは間違いないな」とか、小学四年生の正平君が深く考えちゃいけないよ！

パズルゲームの味わい

そんなこんなで戦闘開始。

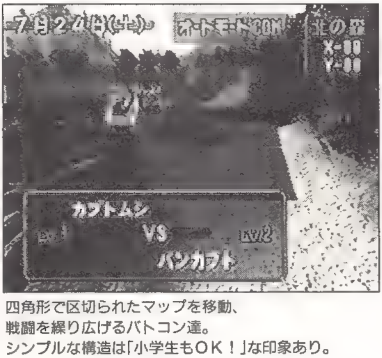
さて、みなさんならカブトムシが波動砲を撃つ画面写真から、どんなゲームをご想像されるでしょうか？

てっきりクソゲーハンターは「昆虫外骨格を被ったポケモン」だと思ってたんですが、これがなんと！　シミュレーションRPGでした。この時点で、なんか想像していたゲームとはずいぶん内容が違うことに気付かされました。

あまつさえ肝心のバトコン達のシミュレーションシステムですが、どの虫も全部**性能がいっしょ**であるということに否応なく気付かされます。

普通のシミュレーションRPGにありがちな、ユニット毎の特殊攻撃とか地形効果の影響なんてものは全くありません。

攻撃力や防御力や移動力が微妙に味付けされているだけで、例えば「歩兵しかいない『ファイアーエムブレム』で、雑魚が歩兵なんだからボスも当然歩兵」というシロモノを想像したらどんな状態か分かるでしょうか？



四角形で区切られたマップを移動、
戦闘を繰り広げるバトコン達。
シンプルな構造は「小学生もＯＫ！」な印象あり。

しかも、マップは侵入禁止の障害物が全くない方眼紙のような四角形になっており、ここまで様々な要素を切り捨てていると、シミュレーションというより、むしろパズルゲームに近い味わいがあります。

そして戦闘終了後、前のマップで捕まえたボスだけを仲間に加えて、その他の倒した雑魚バトコンは**何の説明もなく換金**されます。でも、買えるアイテムは各種虫のエサだけで、嬉しくありません。

普通に考えると当たり前ですが、「オプション角増設」とか「マグネットコーティング装甲換装」とか「オーラ増幅用ブースター装備」とかは全くできません。

だってバトコンは波動砲を撃っても、ATフィールドを展開しても、内側から小宇宙(コスモ)を燃え上がらせても、所詮はただのカブトムシですから。

終わらない夏休み

『バトル昆虫伝』のストーリーは一貫して同じ町内で展開するご様子なのですが、一マップ終わる度、九ヶ所しかない移動先で通常一人分のメッセージしか更新されません。その他の町人どもは三〜四種類のランダムメッセージを入れ替えているだけなので、この上もなく達成感がありません。

しかし、それは少年時代の長い夏休みに感じた、同じ日が永遠に続くように感じた夏休みのけだるさを表現するという文学的な意図があるような気がしますが、たぶん**気のせい**ですんで忘れてください。

とは言え、このゲームの真の売りは、やはり戦闘シーン！

リアルなポリゴンモデルの虫が、オーラを貯めたり波動砲を撃ったりATフィールドを展開したりぶつかったときに火花散らしたり内側から光ったりする**無意味なド迫力**っぷりを見るにつけ、使徒とエヴァンゲリオンみたいな虫たちの戦闘に頭がクラクラしてきます。

よく見れば、バトコンの挙動が全部一緒なところもご愛敬。

光る！　飛ぶ！　撃つ！

あまつさえ大ダメージを食らえば本当にカブトムシに**殺虫剤をかけて参考にした**ように見えるぐらいリアルにもがくバトコンの大げさな雄姿を見ていると、世紀末のクワガタブームの原因は、実はこの辺にもあったのではないかと邪推せずにはいられませんネ。

(A)

LSD

ジャンル
ドリーム・エミュレータ
メーカー
アスミック・エース
発売日
98.10.22
定価
4,800円
ランク
★★★★★

『こんなのゲームじゃない』という帯コピーを二〇〇パーセント忠実に実践したドリーム・エミュレータ。ゲームの目的も不明なら、ストーリーらしきものも全く存在しておらず、プレイヤーは夢をモチーフにした（と思われる）摩訶不思議な世界をフラフラと歩き回る。BGMにはケン・イシイを起用、その他にも多数のアーティストが参加している、良くも悪くも九〇年代を象徴するようなゲーム。

ちょこっとアート

とりあえず、誤解がないように先にお断りしておきます。

今回の『ＬＳＤ』レビューにおいて、あえて中味についてほとんど言及していないのはひとえに**語りたくない**からであって、コンセプチュアルな側面から構造を批判するというつもりではありません。な〜んて言っとくと、ちょっとアートっぽいかな？

時代と寝た人々

さてこの『ＬＳＤ』、佐藤理さんというひとりの**強烈な詐**……あわわ、アーティストによって成立した世界初のドリームエミュレーターです。

いやぁ、ドリームエミュレーターなんてかっこいい概念ですね。まるで、

●八〇年代初頭にはＬＳＤキメすぎたヒッピー崩れのダメハッカーがＡＰＰＬＥⅡで。

●八〇年代後半にはコカインをキメすぎたミュージシャン崩れのダメゲームデザイナーがＡＭＩＧＡで。

●九〇年代前半からはマジックマッシュをキメすぎたアーティスト崩れのダメマルチメディア詐欺師がＭＡＣで。

それぞれ時代と寝まくった人々により大量生産されてどんどん消えていったソフトに通じるセンスがあるように感じがちですが、先入観はよくありません！

そもそも現代アートの大半は手抜きの

言い訳でできていますが、それも先入観ですよ、きっとね。

日本で四〇人

そんなこんなでレッツプレイ！

とりあえず、第一印象はプレステ発売当初、某社に遊びに行ったときに見せてもらった、プログラマがプレイステーションのポリゴン機能の検証用に**てきとうに作ってみた**と言ってたソフトにそっくりです。

それでは分かりませんから、もうちょっと詳しくお伝えしましょう。そもそもゲームの開発途中にはいろんなツールが同時に制作されます。その中で、そのゲームの地形を確認するための「ウォークスルー」と呼ばれる、地形を見るだけのツールがあります。

このゲームのプレイ感覚はどうもゲームで遊んでるというよりも、そのウォークスルーで地形の確認作業に当たってるような気分になってしょうがありません。

例えば、前任スタッフからの引き継ぎで入ってみて、現段階までに仕上がっているのがこの状態だと知ったら、かなりのダイナマイトショックを感じることができます。

「ウォークスルー」によく似た、
マップ上を延々と歩き回っている画面。
本作の90パーセントはこれに費やされる。

そういう意味で、**ゲーム開発者の悪夢**をそのまんま表現しているという点ではかなり貴重です。

しかし、あんまりにもヒド……じゃなくて、すごすぎるため急いでパッケージを確認しました。すると帯には**こんなのゲームじゃない**と書いてあります。

クソゲーハンターですら遠慮して、そこまで書けなかった言葉がモロに書いてありました。そのとおり！　この正直者！　他にも、

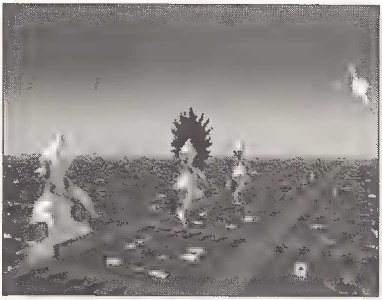
『ＬＳＤ』は、夢をモチーフにしたドリーム・エミュレータです。フィールドをさすらい、様々なキャラクターと出会う。そして気持ちいいとか、気持ち悪いとか、**面白くないとか、全然ツマラねぇ**

よとか、**アートをナメるのもたいがいにしろとか、そもそもこの企画を通した奴は責任を取ったのかとか**、色々なことを感じるためのゲームです」

と書いてあります。太字で書いたところはクソゲーハンターが**気が付いたら書いていたアドリブ**ですが、そんなアドリブも許容してしまうぐらいこのゲームのゲームじゃなさっぷりは際立っています。

そもそも夢というのは、基本的に未完結な記憶の断片をメチャメチャに繋ぎ合わせたようなものだから、そういう感じを出したかったという**アート魂**は（一〇〇歩譲って）分からなくはありません。

しかし！　夢に出てくる物体や人物は、決してポリゴンがガビガビだったりしないということを分かっていなかった辺りが、このゲーム特有のセンスなのかもしれません。好きな人にはたまらないゲームではないかと思いますが、このゲームが好きになれる人間は**日本で四〇人ぐらい**じゃないかと思います。



何の脈略もなくマップ上で出会う
謎だらけの緑色の生物達。
隊列を作って歩くのみ。

時効

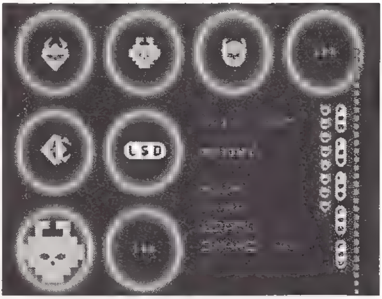
そんな超ニッチ企画を通した佐藤さんは本当にスゴイ！　さすがはポップアートを半端に齧って居直ってる人は**タチが悪**……タフ・ネゴシエイターです。

そもそもこの佐藤さんはものすごい経歴の持ち主で、ＭＡＣの『東脳』、その後の『中天』、それにプレステで『ＬＳＤ』といった具合に、端的にいえば**全部この本に掲載されていてもちっとも不思議じゃない**ゲームばかりです。

しかもそんなゲームでデジタル・エンタテインメント・プログラム（ソニー・ミュージックエンタテインメント主催）作品部門・人物部門で最優秀賞を受賞してるんだから、世の中というか**ソニーは病んでた**としか言い様がありません。

こういう一風変わったアイデアで業界に対して物申すのは確かに貴重です、確かに。

でも、その際に提示する代替え案が、小学生のゲームアイデアコンテスト応募作品といっても小学生に怒られそうなイノセント感覚溢れる投げやりプロジェクトであったとしたら示しがつきません。
　ですが、そんなホワイティーな企画であっても「なんとなくアートっぽい」という理由で思いっ切し騙されてしまうアートかぶれの新興成金的メンタリティが、九四年から九八年にかけてのプレステ文脈の面白さそのものだったとも言えるわけです。
　元々ここらへんのソニーの関係者というのはゲーム業界の人間でも何でもなく、たまたまレコード関係の人間が廻ってきたというパターンが多かったようで、とかく怪しげ無限大の「アート」やインチキ臭さ猛爆撃の「サブカルチャー」って概念にいいようにあしらわれまくっていました。
　サブカルチャーって概念はありがたくもなんともなくて、貧相な僕達の現実を単に示しているだけだってことは痛いほど分かってるはずですね？
　でもこういう精神的に頭ハゲらかせて



テクノっぽい……ような気もしなくもない、
昔のアーケードゲームを思わせる画面。
いかにも90年代的なノリ。

テカテカに脂ぎったギョーカイ系のおじさんたちは、そんなこたぁすっかり忘れちゃってるご様子でした。
　ゲーム業界にはときどき、業界特有の泥臭さを嫌うあまり、外部のアートとかサブカルチャーとか**詐欺師**とかの概念を導入すればゲームはお洒落でカッコよくなって、そんでもってテクノとゲームが融合すれば一般層に浸透して売れまくるぜ！——とかいう、ものすごい勘違いをした人が出てきます。
　でも悲しいかな、そういう人に限ってセンスどころか、**ゲームを見る目すらなかったりする**のが残念なところです。
　んでもって、今考えると**どういう冗談**なのかよく分かりませんが、この『超クソゲー』シリーズを出してる太田出版も、かつては『Quick Japan』（以下ＱＪ）

これは本当に分からない！
空中をフワフワと舞っている「舞妓さん」の図
……ってシャレですか？

の中で『太陽のしっぽ』を飯田ワビンさんごとロングインタビューで取り上げていました。

これは個人的には『たけしの挑戦状』の攻略本を出してたことより**一〇〇万倍は恥ずかしい前科**ではないかと思っているので、これ以上は追求しません。

追究しません……が！

どうせだったら『巨人のドシン』を出して**見事に反省した今**こそ、もう一度インタビューしてみた方が面白いと思うけどなぁ。

ともあれ、あのインタビューを読んで「QJカッコワリー！」と叫んでいたクソゲーハンターが太田出版から本を出し、あまつさえQJで『デスクリムゾン』を紹介することになろうとは思ってもいませんでした。

でも、それが当時の**ゲーム／サブカル騒動**というものだったんでしょう。

結局『LSD』は、テイストとして九〇年代初頭から中盤にかけて流行ったマルチメディア騒動という奴の流れを確実に組んだ、古き良きデタラメな時代のコンピュータカルチャーの息吹を現在に伝えるインチキ臭さが炸裂した逸品です。

MACから始まりプレイステーションに結実していった、**なんちゃってサブカル**文脈を踏襲したバブル的ゲームプロジェクトの金字塔、最高に意味ありげな存在として記憶に留めておく必要があります。たとえ、みんなが忘れたいと思っててもね！

最後に。さすがの太田出版も、そんなに古くて恥ずかしい話を、何のフォローもなく持ち出すとは思ってもいなかったでしょう。

でも、これって**とっくに時効**だよね？

（A）

クーデルカ

ジャンル RPG
メーカー SNK
発売日 99.12.16
定価 6,800円
ランク ★★★★★

『ファイナルファンタジー』の元スタッフが結成した会社「サクノス」の制作した、とんでもなく美麗なムービーと寒気がするほど素朴なプレイ画面のギャップが本当に恐ろしいホラーRPG。舞台は一九世紀のイギリス。太股も眩しい美少女クーデルカと金髪ダンディな青年エドワードが「バキバキ折れる伝説の名刀」と「異常に強力な初期装備のピストル」などを駆使して怪物と戦う全四枚組。

嫌な譲り合い

目を驚かせる美麗なCG（コンピュータ・グラフィックス）に惹かれて買うと、中味のゲーム部分がショボ……とお嘆きの人も多いでしょう。『クーデルカ』はその点は保証できます。そう、何事も**ハンパはいけません**。なまじ柱や壁が焼け残るぐらいなら、全部燃え尽きた方が火災保険だって下りるってもんです。本作を体験すれば、なまじのソフトには文句が言えなくなって満足に浸れるぐらい。

どん底へようこそ。

本作は周りの関係者たちに、二回息を飲み込ませました。一回目はゲーム雑誌に紹介されたとき。『ファイナルファンタジー』シリーズと同等かそれ以上と評価を受けた美少女クーデルカの一枚絵。それもそのはず、『ファイナルファンタジー』の元スタッフが結成した会社「サクノス」が旗揚げ第一作として精魂込めてるんですから、髪の毛一本に到る心配りは、見る人の心を浄化するほどでした。

二回目に息を飲ませたのは、ゲームを卸す小売店のバイヤー達が集まった内覧会場にて。今まで公開されたのは、全て幕間のデモに当たるムービーで、ゲーム本編はベールに包まれてきたのです。戦闘シーンもさぞや……スクリーンに映った瞬間、音を立ててバイヤーの顔色が蒼ざめていきます。それは、二年前でさえヤバイと評判になった『RONDE』と同等かそれ以下、というオチでした。

元『ファイナルファンタジー』スタッフが手がけた作品には『レジェンドオブドラグーン』があり、これもCGがどえらく評判を呼びました。どちらも九九年の年末商戦で大激突して、パソコン通信の会議室では次のようなファン同士の会話が交わされた一幕も。

「いやあ大変そうですね『ドラグーン』。CGは見たいんだけど戦闘がタルそうで腰が引けちゃいます」

「いえいえ、『クーデルカ』と比べたら楽ですよ全然ラク、はっはっはっ」

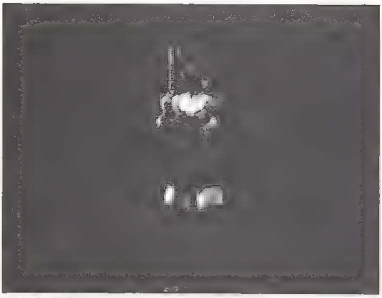
なんと**うるわしき譲り合い**の精神でしょう！

武器が消える！仲間が消える！

「下着のような服に太股丸出しでポニーテール」のクーデルカが修道院の屋根をよじ登り、「ハンサム顔に不精髭をたくわえた金髪ダンディ」なエドワード青年が怪物に襲われてあわや！　というタイミングで駆け付ける冒頭のムービー。雑誌で見た以上のクォリティに盛り上がったガラスの心は、続いて始まる戦闘シーンに木っ端みじんに打ち砕かれます。

これが美少女クーデルカ!!
髪の毛一本に至るまで丹念に描かれており、
素晴らしいクオリティを誇っていた(過去形)。

デッサン用の木人形（デク）がポニーテールらしき物体を頭に付けて突っ立ってます。**ひょっとしてクーデルカ？**　対決する怪物は木人形にぼろきれを着せたカッコで、一瞬どちらを攻撃したらいいのか迷ってしまいました。先ほどの豪華


これも美少女クーデルカ!?
ピストルを構えて立つ姿は、
もはや別人のセクシーダイナマイト加減。

さとの凄まじい落差に、目は宙を泳ぎっぱなしです。

神の試練はまだ終わりません。

エドワードから投げ渡された拳銃を手に、一発撃ち込むクーデルカ。怪物はくねくね、くねくねと妙な動きで時間を潰し、歩き出し、また時間が経過して、まったり感はピークに達してます。二発目を射撃。くねくね、くねくね。見ていて全く楽しくないこの動作は、裏でパラメータの計算する時間を必死に稼いでるんでしょうか。ただ拳銃を単純に撃ってるだけなんですけど。

さらに背景は黒一色に塗り潰され、床は一面の茶色になんか嫌そうなものが転がってるストイックさ。魔法を使うと、武器が消えます。仲間が消えます。**怪物と二人っきりの世界！**　どうもプレステのメモリーの使い方がタコで、素手の一人＋一匹分しか表示できないようです。システムプログラマーの能力に合わせて、グラフィックを貧弱に削り込んだというところですか。

迷いっぱなしのストレンジャー

緒戦をどうにかしのぎ、エドワードが仲間に加わります。先ほどの豪華なムービーに戻……………**らねぇ！**

クーデルカは相変わらずデク人形でエドワードはちょっと背の高いデク人形です。移動シーンは、一枚決め撃ちの三次元風な絵の中を、前後左右に走りまわる『バイオハザード』タイプ。動き始めると、何となく違和感があります。前に進もうとすると上に行き、左に向きを変えたつもりが右に行ってしまいます。

そうですか。三次元画面なのに、上下左右そのまんまに動かす二次元コントロールですか。このやり方は一見分かりやすそうですが、**致命的な欠陥**があるので普通は使われていません。なぜって、部屋を横切ったりして、画面が切り替わったとき、今まで右を向いていたのが左向きになっていたら、自分はどっちに向かってたんだか混乱してしまいますから。

その点、『バイオ』タイプならば、「前」を押しっぱなしで迷うことなく先に進むことができます。具体的に何が困るかっちゅーと、キャラクターが障害物の影に隠れて向きが分からないと、えんえんと行ったり来りを繰り返しかねん、ということです。

「かねん」じゃなくて**実際そんなシーンばっかり**です。

このやり方に慣れると、他の3Dゲームを遊ぶときにリハビリが必要そうで怖いものがあります。筆者が知る限り、同じ方向感覚を持ってるのは、どマイナーゲームマシンの代名詞PC-FX用の『チームイノセント』だけです。**クレームが出るほど売れなかったのが幸い**でした。

さらに移動画面を三次元にすると、死角が生まれたり陰影の付け具合でアイテムが見えにくくなったりして、プレイする人に大きなストレスを与えがちです。本家の『ファイナルファンタジー』シリーズでも散々叩かれていたこの欠点を、本作で強力に**パワーアップ**してどうしますか。

ドアはどこ？　ベッドを回り込むにはどうすれば？　新しい道に踏み込むたびに、目を皿のようにして細かい絵と格闘しなきゃいけません。しかも絵は描き込まれてるってよりもナードに汚している感じで、気分はゴミ溜めから指輪を見つける「お仕事」です。

やっと見つかったと喜んでも、しょっちゅう化け物が襲ってきて戦闘シーンに突入、元の画面に帰ってきたらどこか忘れてた、てな悲劇は数知れず。しかし全体の道のりは異常に短く、たった二つのお屋敷をうろうろするだけです。ユーザーに嫌な、暗い、目の痛い思いをさせて、時間を長く感じさせてくれているとは、ありがとう！　コストパフォーマンス万歳！　サービス精神がどこで道を踏み外したんでしょうか？

剣は折れるぞ危ないぞ

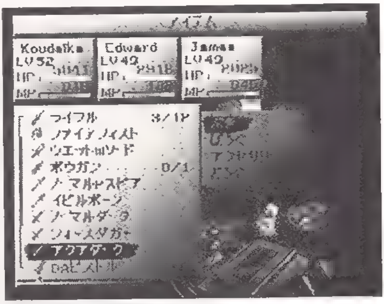
形ある物は全ていつかは壊れます。けど**三回で壊れる**とはあんまりです。クーデルカ達が使う武器には、「耐久力」が設定されています。確認する方法はありませんけど。

「ファイアーアクス」「ライトグレイブ」「オリジンソード」などゴージャスな名前が付いてますが、直接殴る武器は**バキバキ折れます**。伝説の武具だろうが名刀だろうが関係なく、たかがゾンビ犬を斬っただけで消滅する運命です。苦労して取ったのは良いが、なくすのが怖くて使えない……と本末転倒のコレクター人生には虚しい風が吹いてます。

その弱々しさを補うように、怪物達は二回に一回は魔道アイテムを落としてく

れます。「小石のように転がってんのか？」と思うぐらい。光の属性を持つ剣を拾って喜び、次の戦いから投入してみます。**敵を回復させました。**使えないならまだしも、怪物の味方をするとはトラップですか？

一番正しいのは、銃と魔法で戦い抜く



様々に選べる武器選択画面。
しかし、どの武器もすぐ壊れます。
う〜ん、意味なし！

やり方です。

剣とか光り物には属性付いてるのが多いんですが、本作では属性はことごとく不利に働きやがって、危なっかしいったらありゃしません。RPGに付き物の成長システムも独特で、自分で好きな力を選んで、伸ばすことができます。

初期装備のピストルで、
3000超のダメージを叩き込むエドワード。
ここまで強いと剣を使う必要ありません。

ていうか、力の強さか魔力か素早さを上げてりゃ楽勝です。力の強さを七〇まで上げると、初期装備のピストル一発で**三〇〇〇ダメージ**は軽く叩き出します。頭を悩ますことのない底の浅さが好感度アップです。

総プレイ時間は正味一五時間ぐらい。時間潰しが目的なら食い足りませんが、これ以上長いと目がイカレそうです。ムービーとシナリオは完成度が高く、何より「体を売ったことのあるヒロイン」がソニーチェックを通った頑張りに祝福あれですけど、それだけに戦闘シーンや移動画面とのギャップが、河津落としのギロチンドロップ並みです。

いえ……よくよく見るとムービーも画質の粒子が粗くて**四枚組のわりには尺が短い**んですけど。（T）

ゲームソフトをつくろう

ジャンル
シミュレーション
メーカー
イマジニア
発売日
99.1.28
定価
5,800円
ランク
★★★★★

小学生憧れの職業NO.1のゲーム業界を題材にした、ゲームメーカー育成&経営シミュレーション。小学生を二年間で一人前のクリエイターに育てる「あこがれのゲームクリエイター」モードと、ゲームメーカーの社長となり大ヒットソフトを開発する「めざせ夢の一〇〇万本」モードのほか、ゲーム誌の編集長のありがたいお言葉を頂戴する「君たちへのメッセージ」もあり、小学生ならずとも嬉しい一本。

ほとんどアーティスト

ここ数年、ゲームクリエイターという仕事は子供達の憧れの職業となってきたようです。

TVドラマや映画なんかでは、若き成功者として大抵は知的でお洒落で少年のような遊び心のあるカッチョいい役回りですし、雑誌なんかのインタビューでも**ただのサラリーマンの分際で**ほとんどアーティストのように扱われています。

当然のこと、ゲーム業界もゲームクリエイター人気にあやからないわけにはいきません。

それが、本作**『ゲームソフトをつくろう』**です。

小学生に夢を！

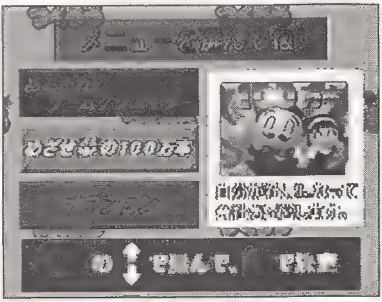
『ゲームソフトをつくろう』には、なんと二つのゲームモードと「君たちへの熱きメッセージ」という各ゲーム雑誌の編集長からのお言葉モードがあります。

ちなみに「あこがれのゲームクリエイター」モードでは、プレイヤーはゲームリトルスクールというゲームクリエイター育成専門小学校に通う、ゲームクリエイターになりたい**小学生**です。

もうひとつの「めざせ夢の一〇〇万本」モードでは、ゲームリトルスクールの校長に五人のスタッフと三人のクリエイターと六〇〇〇万円の現金を渡され、突然ゲーム会社の社長になることを命じられた**小学生**です。

この点からも、ゲームを買うような子供にとっての人気職業である、夢いっぱいのゲームクリエイターモノを作ってユーザー騙してこましたろうという基本アイデアは分かります。

とにかくプレイヤー（社長）を小学生にしたり、ゲーム小学校の校長が『コロコロコミック』ばりのインチキ臭さ大爆発で迫ってるんですが、ゲーム内容はどうしてもどうしてもど・う・し・て・も！　変にリアルで現実に即してる部分が出てしまいがちです。



ゲーム開始直後のモード選択画面より
「めざせ夢の100万本」を選択。
これでキミもゲーム会社の社長になれる！

そこは悲しいかな開発の実作業に当たってる人々は、ホラ、本職のゲーム開発者じゃないですか。自分の実際の生活と照らし合わせてみたとき、**夢みたいな嘘**がどうしてもつけないジレンマがひしひしと感じられるわけです。

そうするとどうなるかというと、ハッタリパワーはインチキ校長と小学生主人公の設定だけでほとんど消費し尽くしたのか、大筋はともかく細部は**妙に現実に即したもの**になってしまっています。どうせウソをつくなら、徹底的にやって欲しいところです。

ギャルゲーかエロゲー

ゲームを開始です。最初は何を作ろうかなと思ったら、パズルゲーム以外に選択肢がありません。

もう一つのゲームクリエイターモノである『ザ・ゲームメーカー』も、最初はパズルゲームしか作れなくなっています。それ以外にも、この二つのゲーム、細部は違うけど、構成があまりにも似ています。最初はパズルから始めて、『ファミ通』のクロスレビューで叩かれ、最後には一〇〇万本ソフトを目指す――という大まかな流れが完全に一緒です。

というか**企画書レベルで全く一緒だったんじゃないか？**　と勘ぐりたくなるほど、基本ラインが似ています。

そもそもパズルを作るのには**パズルを**

作るセンスという独特の何かが必要で、スキルが低いからパズルってもんじゃありません。逆に、開発者の練度が低かったりプロジェクトの規模が小さい内は、**ギャルゲーやエロゲーを作るという選択肢もあるはず**です。

というか、最初にパズルを作って大きくなった会社の方が、あまり聞きません。本当にゲーム会社を作る場合は、**ギャルゲーかエロゲーから始める方が普通**です。

小学生が、海外じゃそれだけで一五禁のギャルゲーや一八禁X指定のエロゲーメーカーの社長になるぐらいのはっちゃけぶりが欲しかったところです。

だいたい、このゲームはいけません。

そこそこ程度の佳作なら「能力の高い奴が小人数のチーム編成で作った方が出来の良いゲームが完成する」という**身も蓋もない事実**を、まんまシステムで体現しているというのは何事でしょうか！

あと**開発期間と完成度は正比例しない**という事実も困りものです。デバッグという概念さえ除外すれば、三ヶ月で作ったソフトと六ヶ月で作ったソフトの出来に差がないというのは、ゲーム業界の禁句の一つだったはずです。

五人で作るより三人で作った方が良いゲームになったりするというか、なぜかスタッフを三人から五人にしたらそれだけでプロジェクトが破綻することもあります。五人が管理できない管理能力というのもかなりすごいですが、そりゃ**社長が小学生**だからでしょうか？

この点だけは「そんな奴いねぇよ！」と言いかけましたが、よく考えたら現場でも五人で破たんする会社が**いくらでもありました。**このゲームはそういった、元々は三人だったけど五人に増員したら会社が壊れそうになったソフトハウスが経験に基づいて作ったのかもしれません。

夢か現実か

シロートさんから金を巻き上げようと考える程度に悪人で、現場の真実を暴露せずにはいられない程度に善人という、妙なジレンマに陥った企画者の苦悩がしのばれます。プレイヤーに夢を見させたいのか、それとも現実を教えて断念させたいのか、どうもハッキリしません。

善人にも悪人にもなりきれないゲームクリエイターが、結局は一番ワリを食うことになるということを体現することがこのゲームのコンセプトなのだとしたら、それは大成功してるけどね。　（A）

情熱☆熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～

ジャンル
シミュレーション
メーカー
アスミック
発売日
97.10.9
定価
5,800円
ランク
★★★★

自らコーチとなり世界に通用するマッチョな陸上選手を育成するという、ヒゲ剃り跡も眩しい育成シミュレーション。登場するキャラクターは、一人の例外もなくマッチョ。一日単位でトレーニングのスケジュールを選択、一週間が一区切りで、それを三年間――という王道のシステムではあるが、競技会において暗に認められている「能力が上がる謎の薬」の存在が驚異的。

前代未聞「マッチョアスリート育成ゲーム」

ガイナックスの『プリンセスメーカー』（ディープな貴方にはハート電子の『ボクサーメーカー』でも可）から始まる新ジャンル「育成モノ」は、RPGによって開発されたゲーム根源快感の一つである「成長」をフィーチャーしたものです。

『プリンセスメーカー』が「大人になり、やがて別れる父と娘」というメロウなテーマを描いてユーザーの心に大きく訴えたせいか、キャラクターを前面に押し出してのアピールが可能なせいか、「育成モノ」＝ギャルという暗黙の了解が生まれたのでした。

そして、パソコンゲーム界のアダルトソフトブームの勃興と次世代機における「ギャルゲー」ブームの夜明けと共に、多種多様な「育成モノ」が発売されました。星から授かった娘に孤児の娘に元妖精の娘、女子高生に開発中のアンドロイドに婦人警官に軍人さん、馬に犬に花の精などなど、ありとあらゆるモノが育てられるようになったのは『超クソゲー』で触れたとおりです。

そんな「育成モノ」ですが、男性を育てるゲームは少数派です。『Hop Step あいどる☆』の様に見た目麗しいジャニーズ系ならまだしも、本作のように角刈りマッチョの運動選手育成ときたら少数派どころか……。

マッチョ選り取りみどり

育成対象として選べるキャラは四人。

角刈りマッチョのケイタロウ・タナベ（笑みも爽やかな日本人）。

金髪マッチョのジョーンズ・ブレナン（胸毛も眩しいアメリカ人）。

ラテンなマッチョのアレッホ・エステーバン（髭がナイスなブラジル人）。

褐色マッチョのボンゴ・コダナ（頼れそうなケニア人）。

もう、マッチョ選り取りみどりです。

マッチョなのは陸上選手ですからまあいいとして、彼らの顔には例外なくホモ臭がプンプンします。

救いを求めたいような心境になり、カーソルを三周ほどさせてみましたが、彼ら以外のキャラは出てきません（対戦モードのみ隠しコマンドで女性が使用可能）。

ホモ臭と言えば、マニュアルには「コーチと選手」のコスプレ写真が多数配されており、もしかすると「**本気でこの路線を狙っているのでは？**」としか考えられない徹底振りです。

プレイヤーは会社のイメージアップのために作られた「広報部・陸上スポーツ課」のただ一人のメンバーとなり、選手を育成します。

それをサポートしてくれるのは「目を離すと電車に飛びこんでいそうな」友部さん（しぶしぶの連絡役）、「治療されたら健康体でも三日で危篤になりそうな」スポーツドクター（ボランティア）、「マッサージしがいがあるぜ」の台詞が余りにヤバいマッサージのプロ（ボランティア）。

想像を絶する職場と言えるでしょう。

言霊使い

ゲームは「一〇〇メートル走」「一一〇メートルハードル」「走り幅跳び」などの競技に関してのトレーニングや「四〇〇メートル走」「スタートダッシュ」などの補助トレーニング、「イメージトレーニング」や「マインドトレーニング」「競技研究」などの競技指導研究といったメニューの中からこなしたいものを一日単位で選択、一週間分が一区切り――という日々を約三年間繰り返すことになります。

練習メニュー毎に料金が決まっており、支給される予算や競技会での賞金の中でやりくりしなければなりません。

こう聞くと重く感じられるかもしれませんが、競技会にならない限りCD-ROMをアクセスしませんので、ゲーム進行自体は結構快適です。

いわゆる「パラメータ」は見ることができず、各競技の結果から判断するのみなので、あまり頭を使わずにプレイ可能です。プレイヤーができるのは前述の練習メニューの作成と選手のメンタル・ケアです。

選手には「ゆううつ」「普通」「良好」などのテンションがあり、これが練習の結果に大きく影響してきます。

「選手に話しかける」コマンドで「輝く星となるんだ。がんばれ!」「おまえなら絶対大丈夫だ」などと誉めたり、「いいかげんな奴は嫌いだ」「頼む、私の前から消えてくれ」などと叱ることによって上下させることができます。

あまりに誉めたりしすぎると「ベスト」から「つけ上がり」状態となって「ぼくの才能を妬んでるんでしょう」「**部族の神よりも強い**」などと口走ったり、練習の最中に帰ったりとロクなことになりませんので、ときには叱ることも必要なわけです。

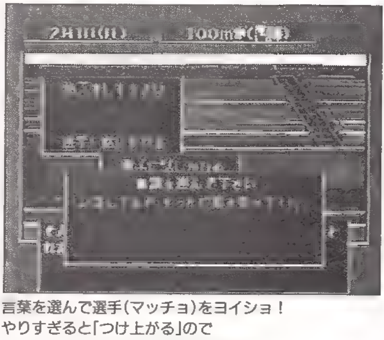
こうして選手のテンションを調整するのですが、誉めるとすぐ「つけ上がり」になります。叱るとすぐに「落ち込み」や「ゆううつ」になります。

会話を繰り返していると「話しかける言葉が見つかりません」となるのですが、「つけ上がり」になったところでこの状態となると厄介です。

「つけ上がり」が治療できないので、練習の成果が上がらないわりに金だけはかかるという最悪の事態となります(後に、こういうときは休養を入れずに練習させまくると効果的なことが判明)。

最初はもの珍しさもあり、一回の練習のたびに選手に話しかけていたのですが、ある日ふと気付きました。

状態が「ベスト」なら、下手にいじら



言葉を選んで選手(マッチョ)をヨイショ!
やりすぎると「つけ上がる」ので
ビシッ!と叱るのも大切な"お仕事"だ。

ない方がいいのでは？

さすがは「広報部・スポーツ課」です。**ビジネスライクな付き合いならお手のもの。** きっと練習後には、タイムカード押してるに違いありません（断言）。

「つけ上がり」状態になったら容赦なく叱り、叱った結果落ち込みすぎたら褒めちぎりと、とんでもない効率主義です。

コマンド選択次第では、「つけ上がり」→「ゆううつ」→「つけ上がり」と大変忙しい乱高下も可能です。

そうこうする内に効率の良いコマンド選択が身に付いてきたのですが……言葉で人を操ってるみたいで、何となく釈然としません。

バレなきゃ正義

ついに競技会です。

相手の能力は全くの未知数、不安に思っているとドクターから能力の上がる謎のクスリを売ってくれるとの誘いが。

金で買える勝利なら……とついつい悪の誘いに乗ってしまう自分は、コーチとして失格でしょうか？

ドーピングチェックも**無事に**通過、競技の始まりです。

アドバイスの後、競技中は「ボタンを連打して応援する」だけしかすることがありません。「陸上といえば連打」のゲーム界暗黙の了解という奴です。

ドーピングの力……もとい日頃の練習の成果で、我がジョーンズは苦手種目でも高い成績を収めました。

文句無しの一位です。多額の賞金が転がり込んできてウハウハです。

これで練習場所を「市営運動場」から「県立運動場」へランクアップするくらいの余裕はできました。競技後のドーピングチェックも通過、色んな意味でウハウハであります。

もうドーピングは怖くありません！

やってみたら、どうってことありませんでした！　しかし、競技会の度にドーピングしていたら、ついにバレてしまいました。普通なら即ゲームオーバーになってもおかしくないのですが、救済措置かゲームは続行できます。

ということは、ドーピングを一回おきにするとかすれば安心なのでは？

早速実行。問題なし。これでドーピングチェックも怖くありません！

特濃のキャラ達

ゲームが進むと、登場人物が増えてき

ます。
派手な顔立ちが色々な意味で荒れた生活を想像させる「社長秘書」は、最初はこっちのことを馬鹿にしてますが、ある程度有名になると**金をせびってきます**。
資金難のときに金を貸してくれる「謎の関西人」の利息は十一（一〇日で一割）です。
ハゲでデブで無知という三拍子そろった「社長」は、練習に顔を出しては「エフワンとかちゅうものに投資した方が華があるっちゅう話」と言って去ります。
ボランティアのスポーツドクターを「月給一五万円の女スポーツドクター」にしました。更に上の「マッドサイエンティストの臭いがする高給のスポーツドクター」にしましたが、**全員が全員競技会の前にはドーピングさせてくれるので安心です**（足元を見られているのか、クスリ代は高くなっていくのでご注意）。
そんな中の潤いとして、「選手と雨の京都へ旅行する」「ゲーセンでぬいぐるみをプレゼントされる」などのイベントがあります。
最初は「これがギャルだったら」と後ろ向きだった筆者ですが、三年も経つと愛着が湧いてくるのが不思議なものです。

おわりに

軽く遊べる本作ですが、「パラメータが表示されない」のは善し悪しで、記録の伸び悩みの様な状態のとき、どこをどうすれば記録が上がるのかが分からないときがあります（たまに選手自身がアドバイスしてくれますが）。
また、競技場を高級なところにしてみたり、スポーツドクターが変わるとパラメータの上昇率が変化するらしいのですが、これもちと分かりません。
「成長させたデータで対戦ができる」マッチプレイモードも、競技によっては選手のパラメータがあまり関係なかったり（育成四年目の選手と育成数ヶ月の選手が好勝負したりする）、一一〇メートルハードルで余りにも差が開きすぎると片方の選手が**画面外に出てしまい**ジャンプのタイミングが掴めなくなるなどの不備が見受けられます。
ただ、CD-ROMをほとんどアクセスしないので快適に遊べるのは確かなので、この『さぷ』的世界、機会があれば一見の価値ありです（個人的には「本モノ」の方の意見など拝聴したいところです）。　（Y）

破壊王

KING of CRUSHER

ジャンル
アクション
メーカー
ファコココミュニケーションズ
発売日
98.11.12
定価
5,800円
ランク
★★★★

「サラリーマン、壊しまくり」の帯コピーも強烈な、ファコココミュニケーションズの3Dアクションゲーム。平凡なサラリーマンである「司馬久造（しばくぞう）」がカブトムシに取りつかれて破壊王に豹変。プレイヤーは「司馬久造」を操って、あらゆるものを壊して壊して壊しまくる。面が進むにつれて「司馬久造」はドンドン怪物化、最後には怪獣となって街を破壊しまくることになる。

サラリーマン、壊しまくり

「**サラリーマン、壊しまくり**」という、タイトルよりも目立つキャッチコピーが踊るジャケがただならぬ雰囲気を**大演出**。

赤と黒の上にピンクで『**破壊王**』と書かれたタイトルより、黒字に白で書かれた「**サラリーマン、壊しまくり**」の方がはるかに目立つので、一瞬こちらの方がタイトルかと思ってしまいます。

そもそも普通、こういうキャッチコピーは帯や裏面に入れるものですが、そこを敢えてタイトルを表示すべき**ジャケット表面**に持ってきています。

いきなりこんな部分でゲーム業界の常識を無闇に破壊している辺り、いろんな意味でのやる気が伺えると言えなくもありません。

まず、いきなり何の説明もなく、えらい**ぶっさいくなカブトムシ**が、平凡なサラリーマンである「司馬久造（しばくぞう）」という大変**何も考えてない**直感的なネーミングがなされた主人公に取りつくところから始まります。

主人公は、これを機に赤ちゃんができたばかりの幸福な小市民から、破壊王へと変貌していくのです……。

朝食の惨劇

この『破壊王』、別のページに載っているよく似た名前の『遊戯王』とは違って、ことタイトルにおいては「名は体を現して」います。

そう『破壊王』という言葉に全く偽りはないのです。何が正しいといって、このゲームで表現されている「**サラリーマン、壊しまくり**」という言葉の意味の中には、真っ先に「モラルを破壊する」という意味が含まれているのです。

なんせ、ゲームを開始して一番最初に壊せるのが自分の入居しているマンションの一室と**自分の妻子**という豪快さ！

若いサラリーマンの夫と幼い我が子を抱いた妻で構成された最小単位の「幸せな家庭」の朝の食卓が、**変なカブトムシ**のせいで、惨劇の入口となるわけです。

それは、本作を貫いている「一番最初に一番大切なものを破壊する欲望に身を任せてしまった男の狂気」というものが、ストーリーを追うごとに怪物化していく過程を表現する重要なシーンです。

突然テレビを、窓ガラスを、食卓を壊し始める主人公に怯えて妻は逃げますが、逃げ場のない場所に追いつめられます。

妻が追いつめられた場所は、ちょうど画面の死角になっています。このゲームでは決して見ることができない場所に入った主人公が攻撃ボタンを押すと、そこで**何かが破壊された音が鳴る**という隠蔽された演出を用いた残虐シーンなのです。

逃げ惑う妻を追いつめる司馬久造。
プレイヤーからは絶対見えない壁の向こうで
彼は「一番大切なもの」を壊していく……。

妻子を追いつめた画面上からの死角で、人間として大切な何かを破壊した破壊王――「サラリーマン、壊しまくり」とは、正にこのことでしょう。

分かった奴だけ笑ってくれ

そして、これが最もスゴイ点なのですが、いやが上にも恐怖感を煽るこのような残虐シーンのバックに流れている**音楽のセレクション**には度肝を抜かれること必至です。

画面が相当スゴいことになっているので気付かないかもしれませんが、どこで拾ってきたのか分からないぐらい投げやりでシチュエーションに合ってない**イージーリスニング**を採用しているのです！

こんな音楽、学校での交通安全指導や免許更新時に見せられる**交通なんたら協会**とかが制作した啓蒙ビデオか、海外の変態モノのエロビデオでしか聞いたことがないでしょう。

ここまで投げやり感溢れるチープな摑みの音楽は、いまだかつて聞いたことがありません。マジでこの音楽をどこから調達してるのか教えて欲しいぐらいです。

そもそも普通のゲーム系サウンドコンポーザーだったら、ここはもうこれ見よがしにおどろおどろしい音楽か、あるいはヘヴィメタ系のサウンドを鳴らしたりしてしまうところです。

しかし、そこを敢えて、本当に心の底からどうでもいいイージーリスニングを選んでしまえるというのは、驚愕の業であると言えるでしょう。ものすごい天才か、**ものすごい**アレかのどちらかです。

そしてこのおかげで、このシーンは常軌を逸して悪趣味な雰囲気を醸し出すことに成功しているのです。

よく考えればこのシーン、かつてインターネットで一世を風靡した**テイストレス**の影響を受けているのではないでしょうか？

テイストレスとは、頭がなかったり全身赤いゼリー状になったり写真を見ながら説明してもどういう形なのか表現できなかったりする奇形胎児や、グチャグチャ黒コゲ脳味噌バーン系の死体写真などを指します。

これらは皆の下世話魂を大いに満足させていたものです。

その中でも飛び抜けて下世話度が高かったものの中に**スナッフムービー**というものがあって、これは人が死ぬシーンを撮影した映画のことを指します。

とはいっても交通事故の決定的瞬間や戦場フィルムというものではなく、どっかからわざわざ殺人シーンを撮影するために人を連れてきて、その人をいろんな方法で虐殺するさまを**報道する以外の目的で撮ってるもの**だけがスナッフムービーなのです。

そりゃあもう、インターネットに流通しているだけでも結構な数があるのですが、それらに付いているBGMは、なぜかいつもイージーリスニング。

これは**分かった奴だけ笑ってくれ**という制作者の真っ黒な心が産み出した**粋な計らい**なのでしょうか？　しかし、その冗談が分かってしまった人間の心は、地獄の底まで沈めること請けあいです。

パッケージには音楽についてファンク系と書いてあるのですが、かろうじてそれっぽくなってくるのは、ある程度面が進んでからのことなのです。

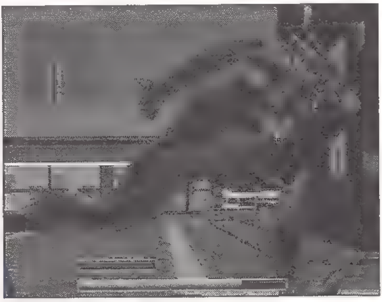
真っ黒なバイオレント魂

この『破壊王』は、先の面に行けば行くほど、〝ゲームとして〟面白くなるという構造になっています。破壊できる物体の数が増えて、まともに敵に攻撃が当たるようになるからです。

しかし、ただ単に怪獣がビルを殴り壊すようになると、途端に**安心してしまう**自分に気が付きます。

怪物になった主人公がビルや戦車を破壊するのは怪獣映画のような楽しさで全くOKですが、サラリーマンの格好をした主人公がテレビやタンスや**妻子**を破壊するなんていうリアルスケールな暴力の方が、よりいっそう不安になるということに気が付きました。一〇面を越えた辺りからは単純な怪獣としての「破壊王」気分が満喫できる構成で、良くも悪くも普通のゲームと同レベルです。

最初の内は舞台が日常に近いがゆえに造形のバイオレンスぶりが異常なほど目立ったり、部屋の中の風景が無闇に寂しげだったり、最も難しいのが三面だったりするのはいかがなものかとか思ったりはします。



警官に銃で撃たれながら
公園を疾走する司馬久造（3面目）。
すでに「怪獣ゲーム」に様変わりしている。

でも、このゲームは少し先に行けば、ゲームとしてわりと楽しく遊べるようになるのが「ちょっともったいないなぁ」という気はしなくもありません。

ただ、一面目があまりにも、あらゆる意味において真っ黒なバイオレント魂が爆発しすぎているこの冒頭こそが、このゲームの真の意図を伝えているものと確信しています。

本当に、ここまで破壊的な企画が通ってしまうのは、まだまだ**ソニーの承認もザル**……あわわ、日本には表現の自由があると言えるでしょう。　（A）

続・初恋物語 ～修学旅行～

ジャンル
シミュレーション
メーカー
徳間書店インターメディアカンパニー
発売日
98.3.26
定価
7,800円
ランク
★★★★

PC-FXでリリースされた同名ソフトのプレイステーション版。「小学校」「中学校」「高校」の中から好きな時代、初恋の相手を選び、その恋を成就させていく。基本的なシステムは、恋愛シミュレーションの王道である「育成＋恋」。本作の舞台は一週間前後の修学旅行なので「バスの中で『旅のしおり』を読破」「旅館でウェイトトレーニング」など、やや無理のあるシチュエーションになるのはご愛嬌。

FXからきた凄い奴

コンシューマー機におけるギャルゲームは、プレステとサターンのいわゆる「次世代機」においてその本数を増加させました。

CD-ROMを使用したことによる容量の飛躍的増大は台詞としての音声の使用を可能にし、高度化したグラフィック能力により美しいCGが表示できるようになりました。

ゲーマー層の可処分所得の増加により右肩上がりにシェアが増大していくゲーム界において、ギャルゲーは正に大輪の花を咲かせたのでした。

本作『続・初恋物語』は超マニアックなギャルゲーハードと俗に言われるPC-FXでリリースされた同名ソフトのプレステ版です。

「実って欲しかった初恋への郷愁」とでも言うべきセンチメンタルさに満ちており、日本人男性の全てが心に抱く初恋のIFを実現することができるのが大きな特徴です。

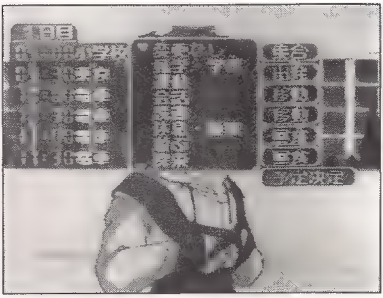
修学旅行で自己改革

腹を据えての「本名プレイ」。基本通り「小学生時代」から始めることにします。

舞台は二泊三日の修学旅行＋三泊四日の林間学校。

ギャルが沢山の「よりどりみどり」状態の中で徐々にターゲットを絞り込んで

いくのが普通のギャルゲーフォーマットなのですが、本作では名前を入れた後すぐに「初恋相手」の選択になります。
　このときに選ばなかったキャラはゲーム中一切出てきません。ましてや「あの娘をやめて、この娘にしよう」といった途中からのターゲット変更ができないという男らしさ。
　正に一生ものの選択ですので、慎重に選ばないといけません。
　小学生時代の初恋相手は「運動が得意そうな子」に「三つ編み眼鏡っ子」「なんだか老け顔の人」の三人から選べます。
　これも基本通り三つ編み眼鏡っ子「松原葉月」さんを選びます。
　プレイが始まると、もうそこは修学旅行の前日。
　部屋には、隣の家に住んでいて窓から主人公の部屋に出入りする幼馴染み「高瀬祐花」さんがいます。
　二人で買い物に出かけた後「眠る」コマンドを選択すると修学旅行の当日です。
　本作の舞台は基本的に修学旅行。団体行動で自由なんてなさそうですが、よほどのことがない限り、プレイヤーが自分でコマンドを入力することができます。
「見学・学習／運動／会話／読書／休息・睡眠／遊ぶ」などが主なコマンド。
　賢明な読者諸兄ならもう気付かれたと思いますが、本作のシステムは育成＋恋。
　即ち、女の子の好みに合わせて自分のパラメータを鍛えていくという王道のシステムなのです。
　この系統のシステムは「高校生活の三年間」や「卒業までの一年間」といった比較的長い期間が舞台となることが多いのですが、男らしい本作は、基本的に修学旅行の期間という一週間前後の短期決戦です。
「修学旅行なんて移動移動の繰り返しで、ろくにコマンドを入れる時間なんかないだろう」と考えていた自分は、浅はかな自己改革の意欲の足りない愚鈍な豚でした。



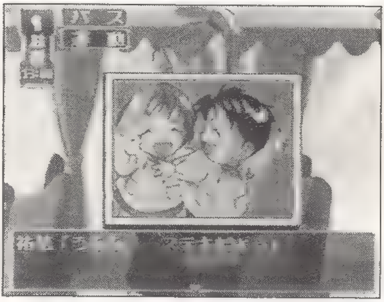
30分ごとに細かくスケジュールを刻む主人公。
この画面では分かりづらいが、
スケジューリングは祐花さんと行う。

時間なんていくらでもあったのです！　移動中のバスや電車の中、名所旧跡での見学時間、旅館での自由時間、消灯後から朝までの時間……。

午前三時〜五時半の睡眠時間と一部の強制スケジュールを除き、三〇分刻みでコマンドを入力することができるのです。

修学旅行のバスの中で「読書」します。修学旅行の「旅のしおり」を熟読していると、「話題」が豊富になっていく上に祐花さんが喜んでくれます。

旅館での消灯後に「運動」します。「よ〜し、旅行の荷物を使ってウェイトトレーニングだ！」「音を立てないようにダッシュ！」。おかげで体がドンドン「健康」になっていきます。バスの中で「運動」だってできます。「ドンドンたくましくなるねっ！」祐花さんが喜んでくれます。名所旧跡で「読書」してもOKでした。「もとから頭がいいんだもんね」祐花さんが喜んでくれます！



「うふふ……ステキだよっ」
いかなるときでも主人公をはげましてくれる、優しい祐花さん。

睡眠時間なんて強制的に眠らされる三時〜五時半の二時間半のみ。

一杯コマンドが実行できます！　どんどんパラメータが上がっていきます！

見ろ！　俺の体を見ろ！　修学旅行の二泊三日と林間学校の三泊四日のハードスケジュールで鍛え上げられた肉体を！

どうだ！　**たくましい**だろう！　俺、たくましいだろう、**祐花さん！**

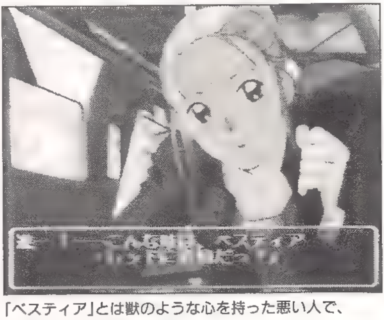
……なんてことをやっていたら葉月さん（きなこ餅が大の苦手）にフラレてしまいました。

イベント達成率は六〇数％。ああ……。

俺の名はベスティア・レッド

色々試して、プレイを整理してみます。名所旧跡で読書とか運動をしてたのはさすがにまずかったらしく（「ドンドンたくましくなるねっ！」とあおる祐花さんにも問題あると思いますが）、素直に「見学・学習」のコマンドを使う（つま

り、素直に修学旅行に参加する）とイベント遭遇率が高くなるようです。
　修学旅行で見学もせずに黙々と読書したり体を鍛えたりしている「何をしにきたのか分からない男」が、「たくましくて頭がいいからＯＫだろう？」と告白してきても、そりゃあ普通**振ります**。
　夜中の「運動」コマンドは、パラメータの上昇率も高いですがストレスも大きく増やしてしまうようです。
　「見つめる」コマンドや「会話」コマンドは、「思いのポイント」と「話題のポイント」を支払って効果的な見つめや会話ができるのですが、これも効果的なポイントの使い方があるようです。
　さて、次のターゲットは老け顔の「橋本枝奈」さん。
　老け顔だと思ったら職業は「教育実習生」でした。
　小学生の身で教育実習生を落さなければならないとは、いきなり前途多難です。
　橋本先生は修学旅行にいきなり遅刻してきて「電車を止めて！　キミならできる！」ととんでもないことを言ってくれます。
　とりあえず「ま〜かせてください」を選択すると、自分（箭本進一）は「こうなったらベスティア・レッドに変身だ！」「祐花ちゃんはピンクだ」と口走り出しました。
　先生は先生で「先生は途中から登場するベスティア・ブラックがいいわ」とノリノリ。
　……べ、**ベスティア？**
　ってことは、小学生の自分が教育実習生を落とそうとしてる同じ空の下で、電脳天使達が下宿荘の自室争奪ジャンケン大会とかしてるんでしょうか（遠い目）。
　先生がかなりのショタ（少年愛好家。語源は「正太郎君コンプレックス」）な人なのか、自分（箭本進一）が余程フェロモンに溢れた人なのか分かりませんが、一緒に温泉に入ったり水着で抱き着いて



「ベスティア」とは獣のような心を持った悪い人で、
そうじゃない人が「素因」。
もっと知りたい人は前作『超クソゲー』を読もう！

きたりとかなりディープなイベントが続出します。

挙句には「センセイのことなんだけど、これからは、枝奈って下の名前で呼んで欲しいな」と言われました。

最近「やおい」系ゲーム、「やおい」テイストのあるゲームというのが水面下で注目されていますが、「ショタ」系のゲームがあるとしたらこういう感じなのでしょうか。

それはともかく、日本の男性ならば、女といえば年配の先生や給食のおばちゃんばかりの小学校生活の中に突然現われた若い教育実習生のお姉さんに淡い恋心を抱いたことがあるはずです。

そんな恋は当然ながら絶対に実らないのですが、本作では努力次第で実ってしまうのです。ああ、なんとロマンチック。

舞妓

見事に先生をゲット、次は中学生時代です。

中学生時代のセレクトは「クラスメイト」を除いて「他校の生徒」「舞妓」というかなりのディープさ。どうせ一度だけの初恋（二回目ですが）、ドラマチックな方がいいに決まってます。

迷わずに舞妓の「田鶴」さんをターゲットします。

修学旅行の京都に着いた自分（箭本進一）と祐花さんは、苦しんでいる舞妓さんと出会います。

舞妓の「田鶴」さんにのぼせた自分に対して祐花さんは連絡先を調べてくれたりスケジュールを調べてくれたり励ましてくれたりと、それはもう甲斐甲斐しく尽くしてくれます。

これぞ男の夢！
京都タワーをバックに登場する舞妓の「田鶴」さん。
ナチュラル京都弁！

優しい祐花さんは「借金」コマンドで所持金全額を要求されても、いやな顔一つせずに貸してくれます。

ああ。なんてピュアなのでしょう。

裁きの日の箱舟には、全世界の誰が乗れなくても、きっと彼女だけは乗ること

ができるでしょう**（本気）**。

「（電話をかけたいんだけど）一〇円貰える？　あたし、もぅお小遣いがなくなっちゃったから……」って済まん、自分（箭本進一）が全部むしったんや！

嬢ちゃん、あかん！　このままやったら悪いおじさんに騙される！　と焦っても、彼女はその時代のキャラ全員を攻略しないと指一本触れることができません。

仕方がないので「田鶴」さんのイベントを進めます。

夜中に指立て伏せやラジオ体操で体を鍛え、暇な時間は「読書」（相変わらず呼んでいるのは修学旅行の「旅のしおり」らしいです）で話題を増やします。

「田鶴」さんの本名は「岩館麻希」。母一人子一人で、芸妓である母が重い病気で入院したため、自分の修学旅行をあきらめて舞妓として働くできた女性です。

なんだかえらいディープさです。百花繚乱のギャルゲーのキャラ造形は、他との差別化の為か「魔女」「ロボット」「幽霊」とどんどん浮世離れしていくのですが、こういう方向性というのは珍しいのではないでしょうか。

台詞はフルボイスで京都弁バリバリ、特に岩館親子の会話なんかは専門用語連発で容赦なく取り残されます。

朝の町、宿を「エスケープ」コマンドで抜け出しての短い逢瀬も、なんだかロマンチック。

新京極で柘植のクシもプレゼントし、雰囲気を盛り上げていたら……ついにやりました！

「あなたが言うなら舞妓も辞める、東京にも行く（標準語訳）」と向こうからの告白です！

ありがとう祐花さん！

次のロマンチックにも期待

日本人男性の全てが心に抱く初恋のIF、普通なら決して実らない教育実習生や舞妓やバスガイドさんや幼馴染みとの初恋を成就できるのはゲームならではと言えるでしょう。

こうしたテーマにも関わらず、デジタルコミックに走らず、攻略とリサーチが必要になるデザインになっている辺りは特徴的であると言えます。

パソコン、PCエンジン、PC-FX、プレステと歴史を築いたこのシリーズ。次の時代においてどんなロマンチックを見せてくれるか、個人的に楽しみにしたいと思います。　（Y）

ストールン・ソング

ジャンル
音楽
メーカー
SCE
発売日
98.5.21
定価
5,800円
ランク
★★★★

『クエスト・フォー・フェイム』でお馴染み、ギターのピック型特殊コントローラ「Vpick」シリーズの第二弾。前作のエアロスミスに対抗する、日本のロックミュージシャンは……HOTEIだあ！　ギターの音源はHOTEIの演奏をサンプリングして使用。誰もが自宅にいながらHOTEI気分が味わえる。HOTEIの強烈な存在感が、エアロスミスのそれすらも越えていることを証明した逸品。

「Vpick」再び

本作『ストールン・ソング』はプレステのいわゆる「音ゲー」です。

音ゲーとは「音楽ゲーム」の略で、複雑な操作を必要とする楽器演奏を「ボタンを押すだけ」等の簡単な操作で可能にし、膨大な練習が必要であった「曲を演奏すること」「リズムを刻むこと」を誰にでも楽しめるようにしたゲームのことです。また、広い定義ではゲーム機の上で踊る『DDR（ダンスダンスレボリューション）』など「大型筐体を使用した、リズム感覚を重視したゲーム」もこれに含まれます。

SCEの『パラッパラッパー』、コナミの『ビートマニア』が引きがねとなり、九八年後半から大ブームが到来している新ジャンルです。

格闘ゲーム大ブームのときと同様に「ブームの雪崩現象」——メーカーの同一ジャンル大量リリース（往々にして質の問題が取り沙汰されます）、ゲーセン店主の流行ジャンルのみに絞った（つまり、旧来の客層を無視した）一極集中なゲーム入荷、ユーザーの集中——が起き、ジャンルとして定着するのか、もしくは一過性のものとして終わるのかが注目されています。

本作は「音ゲー」としては古株の『クエスト・フォー・フェイム』の改良版と書けば賢明なる読者諸兄なら気付かれたことと思います。

「Vpick」の出番再びです！
「Vpick」とはギターのピック型をしており、これを叩きつける（振動を与える）ことにより、ギターの弦を爪弾いたことを表現する体感型特殊入力機器です。マニュアルではテニスラケットをギターの代わりにし「Vpick」でガットを爪弾くことが推奨されていますが、テニスラケットなんて持ってませんので例のごとく**あぐらをかいて「Vpick」で膝をペタペタ叩く**未開人方式でいきます。

さて「国際都市TOKYO」（マニュアルより）とは多分「東京」のことなのでしょうが、とてもそうは見えません。サイバーで猥雑で、東京なんて年に二回しか行かない自分でさえ**これは違う**と断言できる魔都っぷりです。メディアが都市を美化する『ブラックレイン』現象（大阪がまるで『ブレードランナー』の都市の様）かとも思いましたが、実は**本当に東京じゃなかった**ことがエンディングで明かされてビックリです（サンフランシスコロケだそうです）。

安アパートに住むあなたはネットワーク上のギターバトル番組に優勝、HOTEI（要は布袋寅泰）のスタジオへの「鍵」を手に入れます。ネットワーク上で「鍵」も何もあったもんじゃないだろう……と思いつつHOTEIのスタジオへ行くと、ドアのセキュリティ装置からリフ（短いフレーズ）を弾くように要求されます。

了解、全て理解しました。

本作はギターとHOTEIこそが全ての価値観の源なのです。愚かにもこの点を理解していなかったので失敗しましたが、もう大丈夫。安アパートに帰って早速練習です。

ギターで答弁

練習の甲斐あって見事リフを弾いてHOTEIのスタジオへ入り、とても日本人とは思えない〝危険なオンナ〟ニーナと、時折混じる日本語が怖い〝デジタルデーモン〟ジーノとデモテープを作成します。すると「Vpick」であぐらをかいて演奏するギターの音色に誘われたのか、HOTEIが現れました。

HOTEIは駆け出しの自分にも暖かく接してくれ、新曲まで教えてくれた上にコンサートにまで招待してくれました。コンサート会場へ行くリムジンの中ではニーナ女史のとても**全年齢向けソフトとは思えない生着替え**まで拝めて、もう至

上の幸福です。
「このまま死んでもいい！」などと思いつつコンサートの舞台袖で（何故か）曲に合わせてギターを爪弾いていると、ストッキング被った暴漢に殴られて目の前真っ暗です。
……意識を取り戻すと、いきなりバンドのメンバーに詰問されます。「HOTEIを何処へやったんだよ！」どうやらHOTEIが誘拐され、新曲のデモテープも盗まれたようです。なんやかやしている内に**ギターを弾いて潔白を証明しなければならない**ことになりましたが、「Vpick」と熱いロック魂さえあれば大丈夫です（ちなみにここでミスっても警察送りとかゲームオーバーとかでなく、アパートで練習して再起できます。ロックをやっていて本当に良かったです）。

ロック万歳

ロック魂で潔白を証明、バンドの面々とHOTEI奪還の作戦会議です。
前に修理に出したHOTEIのアンプに爆弾が仕掛けられており、その修理をしたギター屋が怪しいということになりました。面が割れていない自分がそのギター屋に盗聴機付きのアンプを「修理に出し」て内部を探るという作戦になりました。
怪しいギター屋（ちなみに自室でTVをつけると流れるCMはこの店のもののようです）にアンプを持ち込みましたが、サングラスとカタコトの日本語がマジで怖い店主のMR．TOMMYは不愉快げです。
結局、彼の子飼いのギタリストであるプロトの弾くリフをコピーできればアンプを修理してもらえることになりました。**ロックをやっていて本当に良かったです。**
さて、盗聴機からは拉致されたHOTEIの声が聞こえてきました。そして「盗んだHOTEIの新曲を、子飼いのプロトに弾かせて大もうけする」という陰謀もここで明らかに。
それなら……というわけで、新曲を先にレコーディングすることになりました。
バンドの面々との練習の後（個人的に本作で一番気に入っているのがこの練習シーンです）、レコーディングも無事完了、HOTEI奪還の作戦会議です。
MR．TOMMY主催のプロトお披露目ギグへ乗り込み、ニーナ女史が色仕掛けでプロトを引き付けている隙に、舞台でこっちが新曲を弾くことに決定。

HOTEIを助け出し、見事MR．TOMMYとプロトを打ち負かすことができるのでしょうか……？

バーチャルロック魂

本作の根底に流れているのは、あらゆる問題をギターで解決する力技、即ち『少年マガジン』ノリです。

盗まれた曲を弾き、プロトお披露目ギグをぶっ壊すシーンで、そのパワーは頂点に達します。

最初は騒がしかった観客が自分の演奏でノリノリになる上に、プロトが盗まれた曲のフレーズを下手くそに弾いた後、自分が同じフレーズを華麗に弾きこなしたりとバーチャルロック魂炸裂です。

本作は基本的に「サクセスストーリー」であり、「うまく曲を弾く快感」に「メンバーやHOTEIから認められ、MR．TOMMYやプロトを打ち負かす快感」が振りかけられています。そもそもが「膨大な練習の必要なギターを簡単操作で弾くことができる」ゲームであることを考えると、**とんでもなくサービス精神旺盛**であります。

MR.TOMMYに 熱く ROCK を語る HOTEI。
カッコイイ！ 惚れちゃいそうです。

「**曲を盗まれようがギターを折られようが俺の魂は俺のものだぜ**」「俺に言えるのは魂の無い音楽に真実のパワーは生めないってことさ」というHOTEIの言葉に象徴される本作の「熱さ」は独特のものです。

悪の陰謀を自分のギターが打ち砕くのです。イカしているじゃありませんか。

ただ、激しめのフレーズが多く、「Vpick」を使うよりコントローラーを使った方が負担が少ない上に高得点が取れる辺りに問題があります（激しすぎるフレーズだと単に連打してもOKなのが、この傾向に拍車をかけています）。

次からは是非「原作モノ」から離れ、ディスク四枚組（本作はディスク二枚組）位の熱い大作を期待したいところであります。 （Y）

スタンバイ Say you!

ジャンル
シミュレーション
メーカー
ヒューマン
発売日
97.4.11
定価
5,800円
ランク
★★★★

『うる星やつら』のメガネ、『パトレイバー』のシバシゲオ、『北斗の拳』のザコ全員などを演じ、個性派の声優として知られる千葉繁を全面に押し出した、ファンならずとも注目のシミュレーションゲーム。音響監督である千葉繁の弟子となった主人公は、実写の声優たちと円滑にコミュニケーションを取りながら、「社運がかかった」オリジナルアニメを完成させることができるのか……？

国境破りの素顔

声優が仕事をもらってるのは、声が良いか面白いからであり、ルックスはそもそも評価の対象にはなってません。もし彼らが、公共の場に顔を出したなら、それは衛生基準を通っていない食品を税関に持ち込むのと同じで、食えればラッキー！　というぐらい、味は期待しないのが吉でしょう。

そんなガンメン三八度線の強行突破を、あろうことかセールスポイントの上座に奉っているのが、この『スタンバイ Say You！』。

アニメスタジオの音響監督として、声優に指示を与え、一本アニメを完成させていくのが、ゲームの目的です。なるほど、彼らがすっぴんで顔をさらけ出す理由としては、「昼はアニメのキャラ、夜は魔法が解けて人間に戻る」よりもマトモです。いくら納得できたとしても、**目にかかる負担はちっとも軽くならない**のですが。

オープニングには、横山智佐（『サクラ大戦』のサクラ）、篠原恵美（『セーラームーン』の木野まこと）、三木眞一郎（『バーチャファイター』アキラ）といった、実力派のメンバーが勢ぞろい。目をつぶっていればわりといい歌なのですが「この人たちが歌っているんだ」と思いたくない**ビジュアルショック**が、頭をもたげかけた甘い考えをきれいに粛清してくれます。

そして、巨大な「千葉繁」の文字。
この時点で、作品は**ハイジャックを食らったも同然**です。
千葉繁といえば、『北斗の拳』のコウケツ様や爆発するその他ザコ全員、『うる星やつら』のメガネなど、脇役なのに主役を100%食ってしまう、ノーリミッターなパワフルボイスの持ち主。SFラブコメであれ、メカ警察物であれ、彼が声を当てたなら、それは**チバちゃん作品**に変わってしまいます。ちょうど千葉真一の『ゴルゴ13』が、「ゴルゴのコスプレをした（しかもゴルゴに見えない）千葉真一」以外の何者でもなかったのと似ています。なんで作品バスターの個性派ばっかりなんでしょう、「千葉」って姓は。
「ボク（ワタシ）は、声優でもあり、音響監督でもある千葉繁さんの弟子」という主人公の設定なんて、人生を一歩道を踏み外していれば、そうなったかもしれない**イメクラ自分**を見るようです。
（特殊な）期待にふくらむ胸をワクワクさせて、レッツプレイ！

インドにトンズラ

ピカチュウの声でおなじみの動物声優、大谷育江が「一度、八頭身の美少女キャラでぶいぶい言わせたいんだってば」と自他ともにムリと認めるグチを叫ぶ声優紹介が終わると、「音響監督が逃げ出した」と騒ぎ始めるプロデューサー。「社運がかかっている」わりには、**身内で済ませようというビンボー臭さ**が、奇妙なリアリティを感じさせます。
音響監督の代打をしていたチバちゃんは、さらに弟子の主人公に、全部任せ切りにしますが、社運って、ぺーぺーの見習いに放り投げられるほど軽いんでしょうか。「そこらへんのアニメとは違う」はずなのに、そこらへんのアニメ以下の豪気な扱いです。
さて、初仕事は、ドラクエ風の見下ろしマップを移動して、声優さん達を集めることからスタート。広くもないくせに、**入れる場所がほとんどありません**。何もしなくても、時間は刻々と過ぎていきます。うろつき回り、アタリを付けること数十周、右下の何の変哲もない隅っこに、自動販売機の置き場を見つけたときは、**無人島に漂着して沖合いの貨物船を見つけた心境**で、もう少しで泣くところでした。
声優全員をとっ捕まえて、やっと収録

の運びとなります。
会話の中での、話題の選び方が後でエンディングに響くと聞きましたが、**別にハッピーを共有したくないご面相**しかいませんので、気の入ってない答えを、つらつらと返しておきました。
仕事の進め方は、「台本確認」「テスト収録」「本番収録」のステップを踏みます。「台本確認」は、しても何のメリットもないのでパスしてOK。
「テスト収録」はいわゆるリハーサルで、シナリオに一通り声を当て、演技指導をする作業です。この後の「本番収録」は、ただもう自動的に進行しますから、リハこそゲームの中心であり、リハ抜きでは**全くもうゲームにさえなっていない**わけです。
さて、テストが終わると、指示を与えるかどうか聞いてきます。「与える」であれば、指示の内容を、次の三つの内から選びます。
「ノリよくいきましょう」
「うまいですねぇ」
「今の感じでお願いします」
一体どれを選べというんでしょうか。
ためしに、全員に「ノリよく」と頼んでみると、本番は**アドリブ連発で向精神薬キメキメ状態のナチュラルハイ大会**に、「今の感じで」とお願いすれば**ブルー入ってるダウナー症候群のボソボソ声**となり、商用に使うには明らかにヤバゲな臭いが漂ってきます。アンダーグラウンドな客層からの、マニアックな注文は取れそうですが。

悔しくないバッドエンド

本編は一時間弱で解放してくれるので、苦痛を長引かせないスタッフの思いやりが感じられます。**三週間で作った**というウワサがありますが、それ以上時間をかけて、超大作に仕上げられても、困るのはプレイヤーの方でしょう。
ゲーム中に流れるアニメは、八〇年代の古臭さと「**GALSネット**」といったネーミングのダサさは別として、意外とよく作りこまれています。それも道理で、キャラクターデザインが内田順久(『Zガンダム』のメカニカルデザイン)、脚本が横手美智子(『逮捕しちゃうぞ』『機動警察パトレイバー』の脚本)、演出が牧野行洋(『聖闘士星矢』の作画監督)と、中途半端な豪華さ。このメンツを集

めれば、立派な『リヨン伝説フレア』が見られるのに、と惜しまれるところです。

ファーストプレイでは、チバちゃんに「お前に任せたのは早すぎた」と嘆かれ、どのギャル（らしい声優）とのエンディングも見られませんでしたが、正直くっつかなくてホッとしました。

あと、クレジットにしきりと「コンシューマー版」と出てきますが、**アーケード版を作る無謀プロジェクト**でもあったんでしょうか？

倒錯のミニゲーム

クリアすると、オプションからミニゲームが遊べるようになります。

こちらは四コマ紙芝居の作成ツール（声と絵を組み合わせる）やクイズなど、色々用意されていて、録音スタジオの廊下と待合室で適当に写真を撮っただけの本編よりも、よほど行き届いた印象です。「天国クイズ」は声優の声当て問題で、このタイプのゲームには定番でしょう。「地獄クイズ」の方は、ラジオのイカれたパーソナリティぶりが評判の矢尾一樹が、さらに狂ったノリで飛ばしています。「レインボーブリッジから見えるビルの名前は何？」

①**ゲイツ** ②吸血性軟体動物 ③さがり

答えは①らしいです。

どの問題もこんな調子で、普通のクイズ作るより辛いんじゃないかってぐらいの脱力加減がたまりません。こちらが本体で、本編は**罰ゲーム**だったのかと現実逃避したくなります。

オマケの中でも最強、いえ最狂なのが、配役割り振りゲームです。合体ロボのパイロットや敵の極悪ボス、ナンパ師にコギャルの役を、何の制約もなくオールキャストに割り振りができます。三木眞一郎声のヒーローが千葉繁のボスを倒すノーマルパターンから、**横山智佐声の男が千葉繁声の美女**を口説く倒錯パターンまで、頭が痛くなるまで試し放題。声フリークスの悪魔合体が野放しフリータイムで、その筋の人にはたまりません。

ただ一つ残念なのは、これほど面白いミニゲームが、プレステを毎回立ち上げるたびに本編をクリアしないと、遊べないこと。**クリアした結果はセーブできない極悪仕様**なのです。

これだけを抜き出して、新作を一本作って欲しいな……いえ、**単なるシャレです聞き流してください。**（T）

闘姫伝承 ANGEL EYES

ジャンル
格闘アクション
メーカー
テクモ
発売日
97.12.11
定価
5,800円
ランク
★★★★★

「スターフォース」『デッド・オア・アライブ』でお馴染みテクモの2D格闘ゲーム。アーケードからの移植版で、登場キャラクターは全員ギャル。移植にあたっては「ストーリーモード」が追加され、各キャラクターへの思い入れ度が格段にアップした。注目すべきは「ドット絵とポリゴンキャラが同居している」ことで、そのビジュアル的な違和感は、アーケードの時代から大注目だった。

大サービステクモ魂

本作は、一部のマニアに圧倒的な指示を受けるテクモの2D格闘ゲームです。

テクモといえば旧世代ディープの皆様には一〇〇万点の隠しキャラで有名な爽快シューティングゲーム『スターフォース』や、ボタン付きレバーで棒につかまったりといった新感覚アクションゲーム『忍者龍剣伝』が心に残っていることと思います。

新世代ディープの皆様には罠を使って人を殺しまくるダーク志向の3Dゲーム『刻命館』シリーズや、全世界の男性ゲーマーの魂である〝乳揺れ〟を大胆にフィーチャーした3D格闘ゲーム『デッド・オア・アライブ』シリーズで有名な「なんとなく心に引っかかる」メーカーではないかと思います。

テクモ産の格闘ゲームは九九年現在『デッド・オア・アライブ』と本作『闘姫伝承』の二シリーズなのですが、そこに共通しているのは、マニア男子への圧倒的なサービス精神です。

プレステ版『デッド・オア・アライブ』では女子は一四種類の衣装持ち（男子は四種類）、それも「メイド服」「バニーガール」「スクール水着」というかなりこっち寄りの服で乳がぶるんぶるん揺れまくるプロ魂炸裂のサービスっぷりを見せてくれたのですが、本作のサービスは**登場するキャラが全員ギャル**という点にあります。

雷女子高生と爆熱女子高生（両者アメコミみたいなボディースーツ姿）、熊を連れたフリルなロリ（本体は熊）、**抜け忍メイド**（専用ボイスは「殺戮の嵐だ……」）、指パッチンが武器の半裸ディーラー、冷酷非情のサイボーグスナイパー（でも戦闘時は素手で撲殺）、ツナギの胸元も眩しいバイク乗り教師（何のためらいもなく人を轢きます）、貧乏ロリ（父はマッドサイエンティスト、**姉は同人作家**）と、その道の人のツボを突くややこしめのキャラ設定が満載です。

移植するに当たって追加された「ストーリーモード」でキャラの掘り下げも怠りなく、オタクのハートはガッチリと思いきや！

実際にゲームをプレイしてみると、四人ほど毛色の変わった人がいます。

爆熱女子高生と抜け忍メイド、サイボーグスナイパーと最終ボスなのですが、普通のドット絵で描かれた他の人々とは明らかに違う肌の色つや。

……もしかして、ポリゴン？

「貧乏、どかん！」

そう、本作は史上あまり例を見ない「ドット絵とポリゴンのキャラが同居している格闘ゲーム」（ポリゴンと言っても、実際には3D格闘ゲームの様にポリゴンがリアルタイムで生成されるわけではないのですが）なのです。

ドット絵で描かれたマイルドな女子の中に混じるポリで硬質な女子達の姿は、本作デビュー当時のゲーセンで一大旋風を巻き起こしたものですが、違和感爆発のこの構図を完全移植する辺り、あまりにも潔すぎます。

流石は『がんばれギンくん』で脱力線画キャラとマッドで不条理なミニゲームを炸裂せたテクモ！　『でろ〜んでろでろ』でカラオケ字幕付きのテーマ曲を流すテクモ！　『刻命館』でユーザーがいつのまにか笑いながら人を殺しているというテクモ！（『1』はセーブに一五ブロックを要する男気！）

さすが男のメーカーです。信念です。侮れません。

爆熱女子高生と抜け忍メイドは天使とのシンクロ率が高いので**戦闘時体が硬質化する**とはマニュアルに記されている設定ですが、自分が生で肉で最近太り気味なのは心が汚れているからなのでしょう。

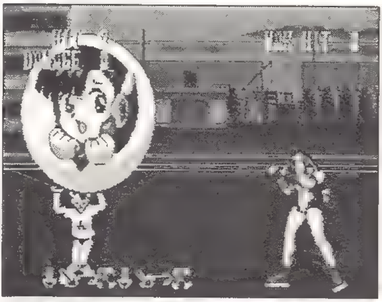
「ポリな人vsアニメでドット絵な人」の図式ですが、「これがテクモの方針なの

か？」と思ってプレイしていると、抵抗のあったポリな人々の硬質な輝きにもなんとなく慣れてくるので不思議です。

特にサイボーグスナイパーなんかは端っから「怖い人」というキャラ立ちなので、ポリな方がいい位です。

なお、ラスボス以外のキャラは「ストーリーモード」をクリアすることでマイルドなドット絵バージョンが使えるようになるので、そこは鋭意努力です。

ちなみに体操服にブルマの貧乏人「ちび子」ですが、別バージョンとして貧乏臭い服装で「貧乏玉」「貧乏どか〜ん」などの必殺技を使う「貧乏ちび子」（彼女は貧乏貧乏と連呼するのですが、確か貧乏って放送禁止用語だったのでは？）と、デフォルトの髪の色は緑で語尾は「ですぅ」、耳に変なアンテナが付いた「ロボちび子」と三バージョンが存在する辺りはテクモなサービスっぷりと言えるでしょう。


髪が緑色で「ですぅ」を連発、
耳に変なアンテナを付けた「ロボちび子」。
どっかのお手伝いロボに似てますか？

「見たか、電光石火！」

さて、一部のマニアから圧倒的指示を受けるのが本作と書きましたが、それは別にキャラがギャルだからというわけではありません。

ゲーマーの心を動かすのは、ゲーム性であることは言うまでもありません。

本作の特徴は圧倒的なスピード感にあります。

全キャラクターには、自動的に相手を追尾する「ホーミングジャンプ」と言う能力が標準装備されています。

この「ホーミングジャンプ」、キャラにもよるのですが、とんでもない高速で相手のいる場所へとカッ飛んでいきます。

あまりにスピードが速い上、攻撃も可能ですので、通常レベルの悟りでは「ホーミングジャンプ」からの攻撃がとんでもなく強力という弊害もありますが（格闘ゲーマーな読者貴兄には「ホーミングジャンプ」中の攻撃はジャンプ攻撃扱い

になるため、高速かつローリスクの二択を仕掛け続けることができる――といえばお分かりいただけるでしょうか?)、一瞬たりとも気が抜けない緊張感を味わうことができます。

格闘ゲームでよく問題になるのが「逃げ」「待ち」と呼ばれる、相手との接触を極力避け、そのミスに乗じるという消極策なのですが、本作では成立しづらいです。

「ホーミングジャンプ」が高速かつ高性能なのもあるのですが、他にも理由はあり、それは「攻撃力が異常に高いこと」と「自由度が高いこと」なのです。

本作は「吹っ飛んだり投げられたりした相手にも、容赦なく攻撃が可能」というシステムのおかげで、実に様々な連続技を組み立てることができます。

例えば「ホーミングジャンプ」を使って超低空で突っ込みつつ空中で連続技をブチ込み、すかさず着地して地上で連続技、たまらず吹っ飛んだ犠牲者を「ホーミングジャンプ」で追撃して空中で連続技……というような、ハイテンポで攻撃回数の多い動きが可能です。

コツ（例えば、吹っ飛んだ犠牲者への「ホーミングジャンプ」をかけるタイミング）が分かってくると、流れるような動きが可能になり、はっきりいって自分に酔えます。

この電光石火の連続技の味を占めたら、トレーニングモードから抜ける気がしなくなる程の麻薬的な快感があり、少々危険です。

さて、大抵の格闘ゲームには「コンボ修正」というものが存在します。

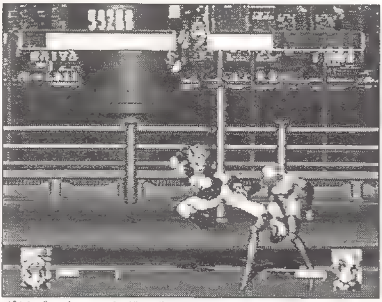
沢山殴られている犠牲者への救済措置で、「連続技の攻撃回数が多くなればなるほど、攻撃力が落ちていく」というもので、これにより少々ひどい連続技を入れられてもそうそうは死ななくなります。

しかしこのプレステ版『闘姫伝承』、あまりにも豪快なことに、この「コンボ修正」が存在しないようなのです。

つまり、殴る回数は多ければ多いほどいいのです!

ここで前述の「自由度の高い動き」による多段連続技が重要な意味を持ってきます。

結果として本作では「即死コンボ」、即ち「入ったら最後、死ぬまで殴られる（殴られているうちに死ぬ）連続技」や強烈なコンボが成立します（攻撃力の値自体が、他の格闘ゲームより高めに設定



ポリゴンキャラをボコ殴りに殴る
ドット絵の主人公。
このまま死ぬまで殴られる運命。

されているようです)。

これがゲーセンで互いに金のかかった戦いならばとんでもないのですが、幸いこれはプレステ版、ソフトを買えばプレイ料金は無料です。

殺すのも殺されるのもあっという間！　もう、とんでもないスピード感です。

あまりにもアナーキーです。ある意味『モータルコンバット』(脊髄を引っこ抜いたり相手を食ったりする格闘ゲーム)や『大江戸ファイト』(地蔵や侍や河童が殺し合う格闘ゲーム)を超えています。

互いに一触必殺が可能という、そんな無茶な状態ではじっくりと守りを固めたいのですが、「ホーミングジャンプ」の高性能がそうもさせてくれません。

待っても逃げても異常な連続技の犠牲になるのなら、攻撃したほうが手っ取り早いです。

「えげつない連続技なしのローカルルールでやりゃいいじゃん」という意見も聞こえてきますが、前述の攻撃力の高さから、逆に手加減する方が難しいです。

殺される前に殺すしかありません。

即死コンボから対戦相手への口三味線まで、使えるものは総動員です。

どうしても人間相手に使うのははばかられるという貴方は、コンピューター相手に思う存分一触必殺クラスの即死コンボを打ち込んでください。

全くの合法です。

さあ、練習だ！

とりあえず一度触れてみてください。

足払いからの「ホーミングジャンプ」による追撃を覚えれば、とたんに世界が開けます。

電光石火、強烈な連続技を練習する快感を味わってみてください。

即死コンボはともかくとして、ハイテンポでアナーキーな本作、一作限りでは惜しすぎます。是非とも、次の展開を……！　(Y)

週刊プロレス監修 プロレス戦国伝

ジャンル
プロレス
メーカー
ケイエスエス
発売日
97.6.27
定価
5,800円
ランク
★★★★

『週刊プロレス』監修、オキテ破りのプロレス団体育成シミュレーション。プレイヤーは新興プロレス団体の社長兼エースレスラーとしてマッチメイクから選手育成、他団体からの引き抜きまでを行い、業界内シェアを広げていく。「UWF崩壊」「グレイシー柔術登場」など実際のプロレス史に則った展開は涙ものだが、同時に「全レスラーの能力を完璧に格付けする」という驚くべき試みもなされている。

妄想の人々

プロレスファンというのは妄想の人々です。それはスポーツでありながらTVのスポーツニュースでは無視され、格闘技でありながら格闘技雑誌には記事がないという、プロレス独特の地位からくるものです。

プロレスの試合には相手の技を受けたりといったショーアップの要素が入っており、所謂スポーツ的な意味での「真剣勝負」ではないことを知ったときから、プロレスファンの妄想の旅が始まります。

誰が本当に強いのか？　今のチャンピオンより「外国で警察官相手に大乱闘を起した古強者レスラー」の方が強いのではないのか？

他の団体のあいつとこの団体のこいつが戦ったらどちらが強いのか？

マスクの中身は誰なのだろう？　あいつだとしたら、今のファイトは自分の意に添わないスタイルではないのか？　だとしたら、素顔に戻るのはいつか？

今回の負けは相手に花を持たせた結果ではないのか？　じゃあ、リターンマッチでは逆に……？

プロレスファンの頭の中は常に妄想でパンパンに膨らんでいます。

「自分がプロレス団体を作るとしたら、どのレスラーをエースにするか？」という番付は、常時更新されています。

本作『週刊プロレス監修　プロレス戦国伝』は、そうしたプロレスファンのた

めのソフトです。

積年の疑問が解決

本作のポイントは〝週刊プロレス監修〟という点にあります。

マニュアルの表記でも『週刊プロレス監修 プロレス戦国伝』で統一されており〝週刊プロレス監修〟が略されることはありません。

『週刊プロレス』略して『週プロ』は、『週刊ゴング』と並ぶプロレス雑誌の二大巨頭の一つです。

情念の入った編集姿勢はときに団体との間に問題を発生させることもありますが、数多くの固定ファンを掴んでおり、その王座は揺るぎもありません。

ゲーム界で例えるなら〝ファミコン通信監修〟のゲーム会社経営ゲームが出るようなものでしょうか。

「アイアン丈」ことア○トニオ○木。
よく見ると分かるのだが、
画面の右側でレスラーの格付けがなされている。

本作を見ると「馬場と猪木のどちらが強いのか?」を始めとした、プロレスファン積年の疑問が次々に解決します。

馬場と猪木の能力値を比べると、**猪木の方が打撃技も締め技も上でした!** 一〇年来の論争に決着がついたのです!

三沢とストロングマシンと高田と橋本は同ランク!

プロレスゲームの常としてレスラーは全て仮名ですが、権威である〝週刊プロレス監修〟の設定ですので問題はありません。

黄金妄想

プロレスゲームといえば自分でレスラーを操るアクションゲームが主ですが、本作のジャンルは団体経営シミュレーションです。自分の団体を旗揚げし、自分の好みのレスラーを集め、自分の理想に近いルールで試合をして団体シェアを伸ばしていきます。

当然、最初は弱小団体でレスラーも少なく、どこの団体も相手にしてくれないのですが、レスラーが強くなることで一

目も二目も置かれる存在になれる……というプロレスファン全員が持っている妄想そのままの世界が広がります。
新日本プロレスから橋本を引き抜くことだって可能です。
藤原とヴォルク・ハンを戦わせることだって可能です。

大肉本プロレス（笑）第１戦のマッチメイク。
ビミョーにアレンジされているレスラー名が悲しい。
"週刊プロレス監修"なのに。

北尾（ランクE）を自分のマットに呼んでオブライト（ランクA）に虐殺してもらっても合法です。
まるでアブダビコンバットを主催した石油王のごとき楽しみを味わえます。
このようにプレイヤーの頭の中では**ゴージャスな妄想が無限大に広がる**のですが、実際のゲーム画面は意外と地味。
マウス操作が前提となっていそうなストイックな画面は、ゲームというよりも、なにかPCの実用アプリを思わせます。
慣れてくると結果のみチェックして試合も見なくなるので、サクサク進むけど文字ばかりの日々が続きます。自然と心の潤いが『週刊プロレス』の誌面（表紙のみ）になってくるのは、実に巧みと言えましょう。
試合は実況中継付きでポリゴンレスラー同士が戦うのですが、レスラーが有名なホモの人用ダッチハズバンド「伊集院健」に見えてしまうときがあるのは、きっと**自分の心が汚れ切っているから**です。
伊集院健（ホモダッチ）が伊集院健（ホモダッチ）に馬乗りになったり体を絡めたり覆い被さったりしているゴージ

プレイヤーは全く介入できない試合風景。
トランクスの伊集院健（ホモダッチ）が
アキレス腱固めで試合を決める。

ャスな風景は、プレイ中に親に見られでもしたら要らぬ弁解を始めてしまいそうなインパクトに満ち満ちています。

試合中、プレイヤーは何の介入もできません。

システム的には事前のレスラーのセッティングが重要になっているのですが、このセッティングが意外に複雑だったりします。

試合で得られるレッスルポイント（経験値みたいなもの）を一三系統二一種類のパラメータに割り振ると技を入手、入手した技をレスラーに習得（というより「装備」）させると、試合中にその技を使えるようになります。

技はレベルが上がると応用力がついていき、例えば「逆水平チョップ」なら最大五連打が可能になりますし、「ベアハッグ」なら後ろから捕らえたり走ってきたところに技を掛けたりすることができるようになります。

つまり「より強力な技を出せる」ようになったり「色々な状況から技に入ったり」できるようになるわけで、特に後者はレスラーの咄嗟の応用力を再現しておりリアルかつ斬新です。

そして技と技を組み合わせて装備することで「ショルダーアームブリーカー→背負い投げ→腕ひしぎ逆十字」「延髄斬り→卍固め」といった連続攻撃が可能になります。

最初は同じ動きを繰り返していた自分のレスラーが、成長すると連続攻撃を出したりする様は正に成長の喜びです。

ただ、レスラーの基本の思考というのは変えられないため、どういったセッティングにしても意外と動きが似てきてしまいます。致命的なのは、特定の技を積極的に狙いにいったり、逆に特定の技を使わないようにしたりということが全くできないことです。「必殺技」を設定できないのには、プレイヤー全員が慟哭したと思います。

そのため、ヴォルク・ハンがロープに飛んで裏拳を出したり、アルティメット大会で相手をロープに振ったり（当然、相手は金網に激突するのですが）という、コアなマニアなら卒倒ものの光景が現出することになります。

本作の悲劇は、「なぜ勝てたのか」「なぜ負けたのか」「こういうセッティングをしたから、こういう動きになった」ということがイマイチ分かり辛い点にあります。

特に試合を「見ない」設定にすると、ランクに差のあるレスラーを戦わせても、それなりの試合時間でそれなりっぽい結果が出てしまうのはセッティングへの意欲に影響してしまいます（それこそが「プロレス」なのかもしれませんが……）。

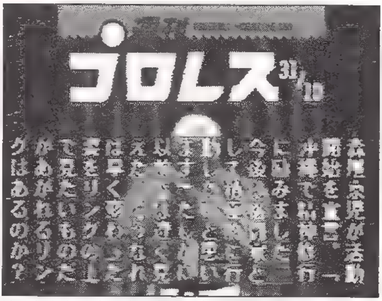
番狂わせがちょいちょい起きてしまうのも特徴で、我が「大肉本プロレス」の剛竜馬（ランクC、プロレス馬鹿）はヴォルク・ハン（ランクA）やベイダー（ランクB）と戦っても七割位の確率で勝利します。

歴史のIFを！

作中世界では「UWF崩壊」や「大仁田引退」「Uインターの安生、グレイシーに返り討ちにあう」「**北尾、精神修養のため滝に打たれる**」などの史実そのままに事件が起こるのですが、これをプレイヤーの介入によって変化させることはできないようです。

歴史をなぞることは可能ですが、歴史にIFを作り出すことはできないのです。

これは「本作が〝週刊プロレス監修〟であることが、少なからず関係しているのでは？」とプロレス者特有の深読みをしてしまうわけなのですが、ここはやはり「自分の団体との提携で第二次UWFの崩壊阻止」「自分の団体のエースが高田を倒したのでUインター崩壊」までやってみたかったところです。



滝に打たれる森尾京児（元スポーツ冒険家）。
このように本作では
虚実入り乱れた「週プロ」を読むことができる。

ゲームの最後は全日vs新日の対抗戦「夢のかけはし」への参加なのですが、そんなのでは全然足りません。

足りないのです！

せっかく海堂（多分『修羅の門』の海堂）が社長でマサ斎藤がエース、ポリスマンが剛竜馬という団体ができた（というか、こうなってしまったというか）のにィ！

膨らみに膨らんだ俺の妄想、パンパンなこいつを何とかしてください！（逆ギレ）　（Y）

カウボーイ・ビバップ

ジャンル
シューティング
メーカー
バンダイ
発売日
98.5.14
定価
5,800円
ランク
★★★★

サンライズの大人気アニメ『カウボーイ・ビバップ』を3Dシューティングのゲームにしたのが本作。主人公たちを乗せたビバップ号はワープゲートから放り出されて見知らぬ宇宙をさ迷うことになるが、ストーリー的にアニメ本編と繋がっていないのはファンとしては残念なところ。戦闘中にはアニメでお馴染みのメンバーからの通信が入るなどの演出があり、盛り上がることしきり。

メディアミックスの鬼っ子

大人気アニメの『カウボーイ・ビバップ』は、DVDやLDの売れ行きが好調です。発売元がバンダイビジュアルともなれば、当然ゲームも出しています。なのに、**ちっとも買って遊んだウワサを聞かない**のはなぜでしょう？

「ビデオの購入にお金を使い切った」
「アニメファンはゲームが苦手」
「危険を察知して手を出さなかった」

正解は、発売前のゲームショウで**出来がバレちゃった**からです。

βバージョンとは、一応遊べる試作の段階なんですが、**遊べない試作を展示してしまう心境**は、いかほどのものか。まして、何の改善の跡もなく発売に漕ぎつけざるを得ないスタッフの心痛は、察して余りあります。そして**買わずに逃げ出したお客の心**も、バンダイはきっと察してくれるはずです。

かと言って、このゲームのプログラムは、決してレベルが低くありません。

そもそものゲームデザインが根底から間違っているために、現場の努力が自動的にキャンセルされるマイナス磁場が発生していたのではないか、と仮説を立てておきましょう。

Dogaさん、すいません

開幕直後、Dogaで作ったような宇宙船「ビバップ号」が、否応なくやる気を削ぎ落としてくれます。

Dogaの名誉のために解説しますと、シロウトでも気軽にCGA（コンピュータ・グラフィックス・アニメーション）が扱えるように、とボランティア有志が開発したシステムを、『Doga　CGA』と呼びます。

立派なプロが素人クラスのCGAを作るだけでもプライドに関わるはずですが、CGAの中でもPC-FXボード（NECが発売した、アニメを美しく再生できる**だけ**がメリットのゲーム機）を使った一番安上がりな環境でサンプルデータをいじっただけに見えます。Dogaの方々、こんな話の引き合いに出して**どうもすいません**。

主人公達を乗せたビバップ号は、ワープゲートから放り出され、見知らぬ宇宙をさ迷うことになります。制作された時期から考えると、アニメ本編と重なったり、矛盾しないようにしたのだな、と慎ましやかな配慮が感じ取れます。もしも外伝的に、ストーリー上の繋がりがあったとしたら、ビバップファンはこのゲームを完全クリアしないとファンとは言えない**重すぎる宿命**を背負っていたことでしょう。

まあどうせ、とすでに投げやりな気持ちを横に押しやって、ゲームスタート！

亜空間を飛ぶビバップ号の中で、古典SF活劇を暇つぶしに見るビバップ一行。「戦闘機一機で軍隊を丸々相手にするなんてムチャなのよ」と、アニメなんかの「お約束」を笑ったりしています。突如、ハイパードライブが暴走して見知らぬ星にワープ！　全然お約束な展開です。

ビバップ号から発進した愛機「ソードフィッシュ」がアイサツ代わりに弾を撃ってきた宇宙ヤクザをシメに向かいます。

わりかしマトモな3Dシューティングのようで拍子抜け……するヒマもなく、異様な操作感覚に身の毛がよだちます。**自機と照準の動きがてんでバラバラ**。弾避けと攻撃とが全くかみ合っていなくて、どちらに集中すべきか迷っている間に、両方ともしくじるイタい目に。これも宇宙ヤクザの妨害工作なんでしょうか？

「射撃場からやり直したら」
「もうちょっと真面目にやってよね」

撃墜率が悪いと、スピーカー越しにビシバシ入るツッコミの嵐。

そういう台詞は、**もうちょっと真面目にインターフェースを作ってから**言って欲しいものです。

滑ってるサービス精神

ゲームデザインの根っこは、大事な何かを選び、他の部分をバッサリ斬り捨てることです。

分量の問題よりも、一つのコンセプトにまとめないと、作る方も遊ぶ人にとっても、何がなんだか分けのわからないオブジェができるからに他なりません。

過去の3Dシューティング作品の例をあげると、『ナイトストライカー』は都市の疾走感に重点をしぼり、その代わりに自機の向きは、常に前のみに限られていました。宇宙での艦隊戦を表現しようとした『スターブレード』の場合は、ほとんどの敵戦艦をムービーで代用したのと引き換えに、自由自在に動き回る視点を手に入れたのです。

しかし、本作品のスタッフは、ほとばしるサービス精神の持ち主でした。

名作の全てを注ぎ込もうとして、**全部を台無し**にしてしまうほどの。

荒野をひたすら直進して、戦闘機を叩き落すコース。

入り組んだビルの谷間を抜け、陸橋をくぐって装甲列車を追うコース。

大気圏を脱出し、大規模なバトルシップを次々と破壊するコース。

この三つに対応できる操作システムは、未だかつて生まれたことがありません。

チャレンジした勇気は認めますが、**思いとどまるのも立派な勇気**だと思います。

事態に輪をかけて酷くしているのが、勝手に方向を修正してくれるシステム。

地上ステージでは、攻撃を避けようとした瞬間に**ブチ当たる方へ機体を寄せてくれる**機能を発揮する程度ですが、宇宙ステージに移ると、視点がブンブン振り回されて、照準を合わせるどころじゃありません。三半規管がほどよくシェイクされて、3D酔いに弱い人ならモニターの前で死にます。

しかし、各面のボスとの対決は、そのぐらいは生易しかったと懐かしくなるほどのシビアさ。

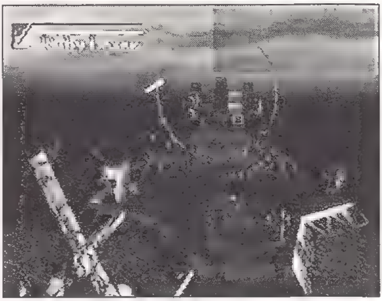
上下左右の感覚が消滅し、どこに自機がいるのか、いや**ボスはどこに隠れている**のか、全く見当が付かなくなります。

唯一手がかりになるのは敵の放つビームや火弾ですが、見てからだとほぼダメージを受けています。

それでも、わずかに残っている操作の自由を、またしても勝手な方向修正が働いて、やっとつかみかけたボスの位置が

かく乱されることに。「箱の中で寝返りを打てるだけで、その箱が**巨大なミキサーにかけられている**」と言えば、この苦しみは伝わるでしょうか？

最初の内は、望みもしないボスへの特攻をガンガンさせられて、不慮のゲームオーバーの繰り返し。「何回も死んで、



上下の感覚が麻痺し
とにかく翻弄されまくるボスとの戦闘。
３Ｄ酔いの人はこれだけでキツイ。

パターンを頭に叩き込む」という、いわゆる「覚えゲー」はアリなんですが、**覚えゲーを要求できる分際かどうか**考えて欲しかったところ。

地形は滑らかにスクロールするし、ポリゴン欠けはないし、技術力がそれほどないとは見えません。むしろ、ゲームデザイン段階でのバグが変なために、最初からゲームでないモノを作らされたと評価すべきでしょう。悪いのは**仕様書を書いた野郎**に決定です！。

大人のやるせなさ

別の宇宙に飛ばされて、ひたすら敵をぶっ潰すこのゲーム。『カウボーイ・ビバップ』である必要がどこにも感じられませんが、『シャーロックホームズ　伯爵令嬢誘拐事件』だって市民を銃殺しながら謎を解かない推理ゲームでしたし、原作付きの作品の宿命と割り切れば済むこと。登場人物の醒めた口調が、現実のやるせなさを皮肉っていて、好感が持てたりします。しかし**ゲームの内容がそれ以上にやるせない**ので、帳消しで足りずに差し引き残高マイナス。

このゲーム、全面通してみれば、意外と面白い演出もあり、名作シューティング並みに凝っているメカデザインの発見もありで、決して手を抜いているわけではないのです。ただ、一面をクリアする不条理な努力に耐える人の絶対数が少ないために、いくら頑張ろうが**一面だけで判断されてしまう**悲劇を産んでいます。

アクションリプレイなど使って、**快適な無敵プレイ**をオススメしたい一本です。（Ｔ）

スターウインダー

ジャンル
レース
メーカー
J・ウイング
発売日
97.9.25
定価
4,800円
ランク
★★★★

「君ならできる!! 君だからできる!!」というパッケージ裏のコピーが謎を呼びまくる、J・ウイングの3Dレーシングゲーム。宇宙に敷かれたレールを宇宙船で爆走、搭載した武器で敵を蹴散らす。マニュアルの文章が『デスクリムゾン』並みに壊れているのも大きな特徴で「フルーツや野菜を食べよう」「『スターウインダー』を何回もやって、友達に話してみよう」など謎のフレーズが連発されている。

まるでスターウォーズか何かのような

本作『スターウインダー』のパッケージは「仁王立ちしている白い宇宙服の男」の脇に「トカゲ人間」と「ピンク色の宇宙服のギャル」、背景には宇宙船（七〇年代っぽいデザイン）が乱舞しています。

パッケージ裏には「準備はできたか!! では、3Dの世界へ出発しよう」「敵はなかなか手強い。しっかり訓練を積み、勇気をもって戦え!!」「君ならできる!! 君だからできる!!」という励ましのメッセージ。二枚ある写真は「ヘビ型宇宙人」と「驚く親父」。

これらの情報からすると、本作は**3Dでなんか戦うゲーム**である……としか思えません。

主人公は「仁王立ちしている白い宇宙服の男」「ピンク色の宇宙服のギャル」はきっとヒロインで、最初は敵に違いありません（キツい顔立ちがそんな感じ）。「トカゲ人間」は主人公の相棒で、きっと彼らはハン・ソロとチューバッカのようなコンビなのでしょう。「ヘビ型宇宙人」と「驚く親父」は悪の要塞で主人公の助けを待っているのです（妄想）。

SF映画を意識したオープニングムービーと音楽が気分を盛り上げてくれます。がぜん、やる気が出てきました。

星の下、安定を求めてはいずる

……と思ったら、始まったのは3Dのレースゲームでした。

貴方は大宇宙に何故か敷設されている謎のレールの上を宇宙船で走り、相手より先にゴールしなければなりません。

その光景は「**虚無の空間に、なぜかジェットコースターのコースがある**」と考えていただければ最も近いと思われます(よじれている場所もある辺りは正にそうです)。

コースは最初は全方位を壁で囲まれた「レール」というよりも「チューブ」と呼んだ方が適切なもので、特に違和感を感じません。

しかし、ゲームが進むと壁がなくなり、正に「レール」の状態になります。周囲に広大な宇宙が広がっているのに「レール」の上を走っていると、何だか**現代社会の縮図**を見た気がして落ち込んできてしまいます。

賢明な読者諸兄の「アンタの宇宙船は3Dゲームなので上下左右に動けるんじゃねえの？　レールから離れりゃショートカット放題じゃん」という声が聞こえてきます。

ええ、試しましたとも。

自由の天地を求めて宇宙船を上昇させてレールから離した瞬間、神の裁きが。

スピードが激減したのです。

本作はあくまでレースゲームですので、これは致命的です。

慌てて宇宙船をコースに戻すと、スピードが戻り始めました。

そう、本作ではレールの赤い底面に宇宙船を近付ければ近付けるほどスピードが上がるのです(マニュアルによるとパワーが供給されるのでスピードが上がるそうです)。

そのため、プレイスタイルは「少しでもレールの底面に近付こうと常に微調整する」というものになります。

急勾配や急カーブなどの場所は、予め備えておかないとレールの外へと放り出されてしまいます。場合によってはレールの上に復帰するのに手間がかかってしまい、自分が宇宙船で三次元に動けるというのが仇になっています(なぜかレールの裏側にアイテムが置いてあることがありますが、何の慰めにもなりません)。

「**いっそクラッシュしてくれた方がありがたい**」とか「**本当にジェットコースタ**

ーのレースだった方が良かったのでは」とかいうのは禁句かもしれません。

頭上には広大な宇宙があるのに地面を這うことを要求される……というのは、考え様によっては緊張感のあるストイックな操作とも言えるのですが、客観的に見ると大変せせこましい光景です。

特にレーススタート直後、中空に浮いている宇宙船の群れが眼下に伸びるレール……即ち安定したパワーの供給へ向けて急降下する様は涙なくして見られません。

もしかすると、精神性を失って目先の利益と快楽のみを追い続ける文明人への風刺かもしれません。

尻から撃たれ放題

コース上には対戦相手や無人宇宙船がいます。

ミサイルを使って攻撃すれば、無人宇宙船なら破壊できますし、対戦相手ならスピードを落すことができます。

こっちができるということは相手もできるわけなのですが、敵のミサイルは、とてもじゃないが避けられるものではありません。

というのも、通常プレイ時には視点が「主観のみ」でバックミラーもないからなのです。

そのため、トップに立つまでは狂犬のようにミサイルを撃ちまくり、トップに立ったら反撃できない後方からの砲撃に耐えつつ全開にするというスタイルになります。

大暴れの後に我慢大会というわけで、尻から撃たれつつも地面を這ってボタンは押しっぱなしというのは精神衛生上余りよくありません（加速が爽快なだけなおさらです）。

王座あやうし

本書的に最大の見所は、マニュアルの日本語にあります。

この方面では権威である『デスクリムゾン』に勝るとも劣らない錯乱ぶりを見せている本作のマニュアルは、もくじのページ数から飛ばしています。

ヒントを見ようと一五ページを探しても**そんなページはありません**し、「タイムフォーフライトスクール」を探して一四ページを開けると、そこは表三（つまり、裏表紙の裏側）で、ビッチリと小さな文字で書かれた「使用上のご注意」「健康上のご注意」の注意書きに愕然と

します。

「前進」と「後退」は、なぜか「前進攻撃」と「逆方向攻撃」ですし、オプションの説明は「**オプション、オプション、オプション**」です。

「カウントダウンをまつと、その後爆発、さあ行け！」「爆発が起こってからさあ行こう」と何が爆発するのか、なぜ爆発爆発繰り返すのかと不思議に思っていたら、これは「カウントダウンのポリゴン文字が爆発して消える」ことを指していた様でした。

とはいえ、これがマニュアルに書かなければならない程重要な事実なのかどうかは、未だに分かりません。

「対戦者」の項目に載っているのは「コナーローズ」……つまり自分自身のみ。レポーター「バルロー　レンツ」の略歴は「彼は彼自身が人間ロボットであると主張するが、彼の話しぶりは怪しい程機械的のようだ」って、結局人間なのかロボットなのか**どっちなんでしょう**（ちなみにパッケージ裏の「驚く親父」の正体はこのレポーター）。

「以下は人間パイロット用にデザインされたすでにロードされているコントロールです」とありますが、他のコントロールは人間用じゃないのでしょうか（個人的には標準設定のSETUP　AよりSETUP　Cの方が使いやすいのですが）。

「君がある場面を時間／空間をこえて飛行している時、そのクオドラントとそのトラックを見ることができる」「銀河系のレールにはめこまれた四四の連結した宝石を楽しめると、それが完璧に近い天体になる！」に至っては、何を指しているのかさっぱり分かりません。

ゲーム中のナレーションから何か分かるかと思いましたが、ムービーもメッセージも全部英語でした（よく見ると決定が「⊗」ボタンというのも海外ソフトの特徴です）。

他にもこのマニュアルからは「フルーツや野菜を食べよう。」「**スターワインダーを何回もやって、友達に話してみよう**」と人生のアドバイスまで手に入って大変にお特です。

プレステのソフトの割に定価が四八〇〇円というのも謎です。

さあ、これらの謎を解く旅に出かけましょう。

君ならできる!!　君だからできる!!　（Y）

スターウォーズ マスターズ・オブ・テラス・カシ

ジャンル
格闘アクション
メーカー
BPS
発売日
98.9.23
定価
5,800円
ランク
★★★

『スターウォーズ』の有名シーンをフィールドにして、ルークやハン・ソロなどのキャラクターが殴る蹴るのバトルを繰り広げる。「肉弾攻撃よりも武器の方が強いに決まってる！」と言わんばかりの武器偏重バランス（一撃で体力半減）が実にフォーリンテイスト。初期に使えるキャラクターは八人だが、クリアをしていくことで様々な隠しキャラでのプレイが可能になる。

スターウォーズで殴る蹴る

本作『スターウォーズ　マスターズオブ　テラス・カシ』（以下『テラス・カシ』）は九八年の作品です。

『スターウォーズ』といえば、『エピソードI』公開直前の大盛り上がりが懐かしいところ。世間が『スターウォーズ』一色に染まったあの頃……『スターウォーズ』の思い出を語り、『エピソードI』への期待を膨らませる様は「ああ、みんな『スターウォーズ』が好きだったんだなあ」とある種感動的な光景だったのですが、遡ること一年、同じく『スターウォーズ』関連作品である本作『テラス・カシ』が人々の話題に上った頻度と『エピソードI』公開直前の狂乱ぶりとを比べると、どうにもギャップを感じざるを得ません。

本作は3Dの格闘ゲーム。つまり、『バーチャファイター』や『鉄拳』と同ジャンルです。

ルークやダース・ベイダーはともかくとして、**レイア姫やソロまでがディスプレイの中で殴ったり蹴ったりする**様は時代の流れを感じさせます。

動作は「右パンチ」「左パンチ」「右キック」「左キック」「左右への回り込み」とスタンダードなものに加えて本作独自の要素「武器の出し入れ」があります。

これは得意の武器を抜くという動作で、ルークやダース・ベイダーなら当然ライトセーバーを、ソロならブラスターを抜

き、これらの武器による攻撃が可能になります。

そう、憧れのライトセーバーを振るって斬りつけたり、ブラスターで銃撃したりできるのです。

ここで日本製ゲームならば素手と武器持ちの状態それぞれに詳細なメリットとデメリットが設定されるのでしょうが、「武器があるならそれで攻撃した方が**強いに決まってるじゃん**」と言わんばかりの武器偏重のバランスはフォーリンテイスト。

いわゆる超必殺技のほとんどは武器を抜いていないと使えない辺りが、それを象徴していると言えるでしょう。

フォーリンバランス（一撃で体力五割）

初期に使えるキャラは八人。ルークとソロ、レイア姫にチューバッカ、ボバ・フェット辺りは妥当なところなのですが「タスケン・レイダー」（映画『Ｉ』に出てきた惑星タトゥイーンの原住種族。「サンドピープル」の方が通りがいいかも）と「ガモーリアン」（映画『ジェダイの復讐』に出てきた豚っぽいエイリアン）が出てくる辺りはルーカス・アーツのゲームならではの選択と言えるでしょう。

あとレイア姫のコスチュームが映画『ジェダイの復讐』でのジャバ・ザ・ハットの宮殿に乗り込んだときの変装（ブーシ）だったり（二Ｐだとマスクも完備）、背景でスノーウォーカーやＲ２Ｄ２が動いていたりとマニアへのサービスは完璧です。

とりあえず主人公のルークで始めてみることにします。

ゲームの開始は常に素手です。ルークは素手だと**ただの威勢のいい兄ちゃん**にすぎませんので、早速ライトセーバーを抜きます。

ぶんぶんと映画でお馴染の例の音を立ててうなるライトセーバーは色々と華麗なコンビネーションがあるのですが、どうもカプコンの３Ｄ格闘ゲーム『スターグラディエーター』で見たような技がちょいちょい出てきます。

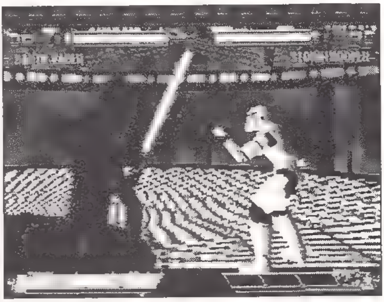
『スターグラディエイター』が雰囲気的に映画『スターウォーズ』を強く意識した作品であることを考えるとどうにも複

雑な気分になってきますが、パワーゲージがたまったので、いわゆる「超必殺技」である「フライングカットセーバー」を使います。
この技は「投げられたライトセーバーが飛んで行き、回転しつつ犠牲者を切り裂く」というものなのですが、一撃で体力ゲージ五割くらいのダメージを与えることができます。
体力ゲージ五割……ということは**二回食らったら死ぬ**ということです。
それだけなら「ちょっとバランスがアレだなあ」位で済むのですが、恐ろしいことに、このライトセーバーは相手を追いかけて飛んでいくのです。
正に投げた者勝ちなのですが、お気楽さはそれに留まらず、流石はライトセーバー、防御することが不可能（いわゆるガード不能）なのです。
相手にしてみたら「すごい威力（一撃で体力ゲージ約五割）」のライトセーバーが「ガードで防げない」上に「逃げても追ってくる」わけで、やられた側にしちゃたまったものではありません。
光の剣ですが超必殺技は飛び道具で、投げたら勝ちという辺りは正に**銃社会アメリカ**を象徴するバランスであると言えるでしょう。
そうこうしている内に、ルークの弱点もはっきりしてきました。
ルークはとにかく相手に接近しないと話にならないため、高レベルのCPU相手にはなかなか楽に勝てません。
頼みの「フライングカットセーバー」も発動までに時間がかかるのが難点です。
なんだか行き詰まりを感じたので、キャラを変更することにします。
次はハン・ソロです。
ソロの武器はブラスター。要は拳銃、飛び道具というやつです。
発砲すると、高速の光線が画面端まですっ飛んでいくではありませんか！
さらに色々なコマンドを試すと、具合のいい技が。
『スト2』の昇竜拳に似たコマンドで出る、見た目まで昇竜拳に似た技「ジャンプレフトアッパーカット」は技が速い上に、なぜか倒れている相手にしゃがみの右キックがヒットするというお得な技。
他にも銃を抜いた後の右パンチも使い勝手がよろしいです。
お楽しみの超必殺技「ラピッドトレーサーストリーム」は、斜め上に向けて銃を連打する技。

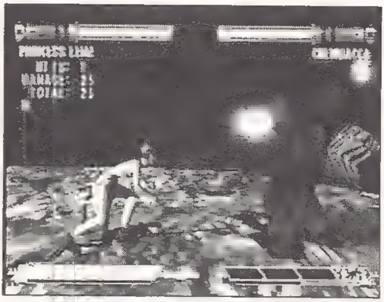
防御できない光線が背後から襲ってくるという凶悪さ、流石は銃社会アメリカ。
当たると体力ゲージ五割ほどのダメージを受けてしまうため、「撃たれたら負け」に近いこの凶悪さはルークの「フライングカットセーバー」に勝るとも劣りません。

ルーカスアーツ公式設定

色々なキャラを使ってプレイです。
本作のコマンド入力は基本的にシビアで、少しでも間違えると技がきちんと出ません。
日本のゲームとは大違いです。ひどいのになると「◎⊗⊗◎△」「↓←□△◎⊗□△◎⊗□」と、ほとんど呪文の域に達しており、「ゲームをプレイしている」というよりは「**間違えない様にお経を唱えている**」といった塩梅で心臓に悪いです。
色々な条件（ソロでクリアすると雑魚兵士ストームトルーパーが、ルークでクリアするとダースベイダーが……という感じ）で隠しキャラが増えていきます。
ダースベイダーvsストームトルーパーという夢の対決「帝国内紛ファイト」も当然可能で、雑魚兵士が「シスの暗黒卿」を射殺しても全くの合法です。


これぞ帝国内紛ファイト！
ダースベーダー対ストームトルーパー。
ライトセーバーを使った本気モードに入っている。

フォースを使う皇帝の腹心「マラ・ジェイド」、バウンティハンターの「ジョド・カスト」と映画しか見ていない人置いてけぼりの面々が多いのですが、その中に「ジャバ・ザ・ハットに捕まってたときの半裸レイア姫」が出てきたときは色々な意味でホッとしました。
隠しキャラは技的には大変分かりやすい（基本的に既存キャラクターと同じような技を使う）のはフォーリンテイストと言えるでしょう。
何やかや試しているうちに最後に残ったのは、ガモーリアンのソック。
いかにもアメリカ人が好きそうな豚人間っぽい感じの怪物なのですが、ポリゴ



チューバッカに激しい攻撃を加える
半裸ファイトのレイア姫。
全ゲーマーの憧れ「乳揺れ」はないようだ。

ンの造形は主人公であるはずの**ルークやレイア姫よりもカッコいい**と見えるのは自分だけでしょうか。

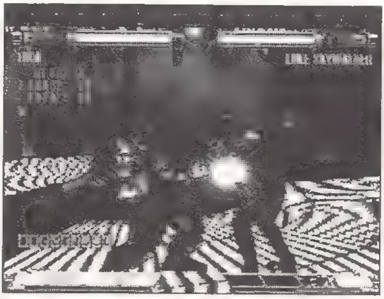
武器は斧なのですが、他のキャラの様に「武器をしまう」ことができないＩＱの低さもナイス。

何よりも恐ろしいのは火炎を吐く超必殺技「テラス・カシ・フレームストリーム」で、これが当たると相手は死にます。比喩表現でなく、体力ゲージの九割～一〇割……いわゆる**即死級**のダメージを与えるのです。

その前に「巨大化」しないといけないという手間はあるものの、火炎の速度が異常に速い上にガード不能（またか！）、火炎を吐いている最中に相打ちになっても、なぜかもう一度火炎を吐けるオマケ付き。

最近日本では対戦格闘ゲームがバランスが悪い悪いと言われ続けていますが、「当たったら九割～一〇割のダメージを与える超高速ガード不能技」に比べれば待ちやらハメなんてのは可愛いものです。

さあ、ガモーリアン戦士の虐殺ショーの始まりです。



ガーモリアン戦士(巨大ブタ人間)に
対抗せんとするルーク。
しかし、あまりに強すぎる！

姫だろうが密輸船長だろうがジェダイの騎士だろうが、斧で切り刻んだ挙句に火だるまです。ルーカスアーツの作ったゲームでこうなってるんです。

つまり、フォースよりも豚もどきの火吹きの方が強いというのが公式見解なのです！　（Y）

うえるかむはうす

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
ガスト
発売日
96.2.23
定価
5,800円
ランク
★★★

「不死身の肉体」と「大袈裟なリアクション」に代表される、アメリカ産のコテコテギャグ「カートゥーン」を真正面から描いたアドベンチャーゲーム。舞台は一九五〇年代のアメリカ。主人公のキートン・パックスマンは、大金持ちのおじさんから屋敷に招待された。そこで彼を待っていたのは、「頭をぶつけてお星様キラキラ」で「壁に挟まれ紙のようにペラペラ」な驚異の3Dカートゥーン体験だった……。

世界初ポリゴンカートゥーン!!(帯より)

本作は『マリーのアトリエ』シリーズで俄然活気付くガストの「ポリゴン・カートゥーン」です。

「カートゥーン」とは耳慣れない言葉ですが、乱暴に定義すると「アメリカのアニメマンガ」を指す言葉です(本当に乱暴)。

古くは『トムとジェリー』『バックスバニー』『フェリックス・ザ・キャット』、新しくは『デクスターズラボ』『パワーパフガールズ』『カウ&チキン』などが挙げられるカートゥーン。

本作における「カートゥーン」の要素とは、ちと昔(六〇年代位?)の「ドアに挟まれて紙の様にペラペラ」「壁にぶつかると人の形に穴が開く」「潰されてちんちくりん」などに象徴される〝不死身の肉体が織り成す無茶な肉体変形〟を意味しているようです。

主人公のキートン・パックスマンは「固定の職業を持たない自由人」(マニュアルより)。ルパン三世っぽい風貌と下がり気味の眉に情けなさがにじみ出るナイスガイです。

彼は大金持ちのおじさんから屋敷の新築祝いに招かれるのですが、成り上がりの道楽者で人を驚かせるのが趣味のおじさんの屋敷には、色々と無茶な仕掛けが施してあるのでした——というのが本作の大筋。

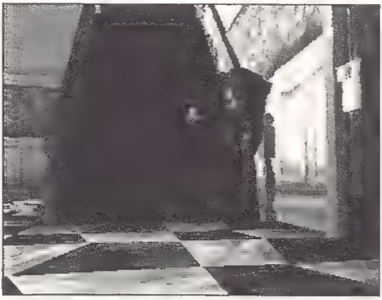
おじさんの屋敷に着いた途端、愛車はエンジンから煙を吹き出し、ドアや車輪が外れるというカートゥーンな壊れっぷりを見せてくれます。

仕方なく屋敷の中に入ると、ドアは閉まってカンヌキがかかり、いきなり脱出不可能に。

「得体の知れない仕掛けが施された誰もいない洋館に一人っきり」という、カートゥーンというよりは**『アローン・イン・ザ・ダーク』**といった方が相応しいシチュエーションです。

いきなり一人ぼっちになってしまいました。

ここで謎の大ボスの「(前略)見事この屋敷から脱出してみるがよいわ(後略)」という口上でもあればホッとするのですが、そんなものはありません。



見事な階段落を見せるキートン氏。
豪快に倒れてヒヨコをピヨピヨさせる。

待っていても何も起こりそうにないので、とりあえず行動開始です。

二階へ上ろうとすると階段の段がなくなり、滑り台状になってしまうカートゥーンな仕掛けのため、先へ進めません。

一階を探索してみることにします。

無人の食堂には、柱時計の音だけが響いています。その先の台所では、焼かれたチキンを見つけることができました。

舞台がなまじ「屋敷」という生活の舞台だけあり、孤独が身に染みます。台所の隠し扉の向こうには「ブロックを飛び越えて出口へたどり着かなければならない」謎の部屋がありました。

ブロックとブロックの間には、謎の深淵が口を開けています。しかもこの部屋、セーブすることができないのです。

さあ、ゲームっぽくなってきました。

恐れていた瞬間、ジャンプボタンの出番です。

『スーパーマリオブラザーズ』で開始直後のクリボーに殺られることも珍しくない反射神経で、果たしてこのトラップを突破できるのでしょうか？

精神統一！ はあああああああああ！

カートゥーンで助かった

……意外と簡単でした。

というのも、主人公キートン氏はなかなかのハイスペックを持ち主で、「飛び越えられない隙間は絶対に飛び越えない」ため、どうやってもブロックから落下しようがないのです（この部屋は、入ってすぐ北へ向かうと簡単に抜けることができます）。

ちなみに、ジャンプボタンの出番は全面中二回しかありませんので、アクションゲームが苦手な貴方も安心です。

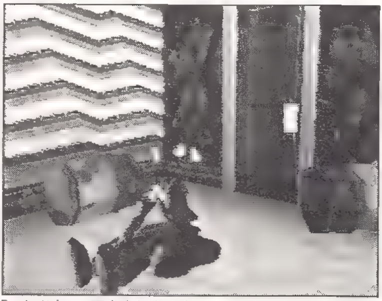
謎の部屋を突破して上へ行くと、そこはガレージで、冒頭で壊れた愛車があるではありませんか。

喜び勇んで愛車へ飛びつこうとすると、床にこぼれたオイルで足元が滑り、弾みで横に積まれていたドラム缶がキートン氏の頭に！

ヤバイ！　謎の部屋で油断させておいて、直後にガツンとはやるなガスト！

「ゲームオーバー」の画面を覚悟したのですが……………平気でした。

ドラム缶のぶつかった頭にはキラキラ星が回り（日本では『ストリートファイターII』で有名になった表現）、ちょっとの間気絶しましたが、何事もなかった様に立ち上がります。



「ストII」で一躍有名になった
「頭をぶつけてヒヨコがピヨピヨ」の図。
本作では嫌というほど見ることができる。

タフすぎてそんはありません。

ひとしきり一階をうろついた後、やっと二階にも上がれるようになりました。

意気揚揚と進んで行くと、そこにはおじさんの悪意が凝縮されたような部屋がありました。出口はなく、その代わりに、とても通れない様な隙間があるだけです。入ってきたドアは開きませんし、おまけに左右の壁が迫ってくるではありませんか！

部屋にはつっかい棒になるようなものは転がっていませんし、手持ちのアイテムの中にも役に立ちそうなものは全然ありません。

他のゲームや映画なら、味方がさっそうと助けに現れて自分の代わりに壁に挟まれてくれるか、どこかの制御室から壁を止めてくれるのでしょうが、このゲームの現時点までの登場人物は「俺（キートン氏）」と後……誰もいません。

お供のC-3POもR2D2もいません。いかにも途中で死にそうな言動を繰り返す、人気が薄そうな力自慢もいません。敵のハッカーを助けたりもしてませんし、そもそも、ここにくるまで屋敷は無人だったのです！　ヤバいです。

今度こそ、年貢の納め時でしょうか⁉

心にゆとりを

……平気でした。誰も助けに来てくれませんでしたし、確かにキートン氏は壁に潰されました。

なぜ平気だったかって？

カートゥーンだからです。

キートン氏は壁に潰されて紙の様にペラペラになり、壁の隙間から脱出したのです。

なんか、ここに来て、本作の楽しみ方を悟りました。

本作は攻略命のゲームマニアがガツガツしながらプレイするものではなく、心にゆとりを持ち、例えば恋人と大笑いしながら楽しむゲームだったのです。

二階の部屋を回ると、ここにはおじさん以外に三人が住んでいたらしいことが分かりました。

使用人のジャックとコックのアペリチフ、留学生のアレグロ嬢です。

ジャックはともかく（彼の部屋には落とし穴がありますが、これくらいは本作では何の問題にもなりません）アペリチフはかなり問題のある人物らしく、アレグロ嬢に思いを寄せる余り、密かにアレグロ嬢の部屋に穴を開けて自分の部屋と繋いでしまったのです（何をする気だったのでしょうか？）。

無人の屋敷に残された日記やラブレターや抗議文から、これらの事実がおぼろげに浮かび上がってきます。

じわりとした恐怖、恐らくは制作サイドでも意図していなかったであろう類の恐怖が、忍び寄ってきます。この家の住人は、どこへ行ったのでしょう？

「食堂の落とし穴」や、さっき脱出した「侵入者をペタンコにする部屋」など**洒落にならない仕掛け**も多いこの屋敷、まさか……？

犬に食わせろ

本棚と「黒い本」の謎もクリア、BGMも変わってエンディングが近いことをアピールします。

屋敷を一回りすると、住人達が忽然と姿を現したではありませんか。

ジャックとアペリチフとアレグロ嬢です。何だか屋敷の呪いを解いた様な気分で一安心。

アペリチフはアレグロ嬢に詫びるため、得意の腕を振るってフランス料理を作りました。

アレグロ嬢のもとへ料理を持って行くメッセンジャーは、もちろんプレイヤーのキートン氏。

チキンにタマゴ、ザリガニにブランデーと、苦労して材料を集めたフランス料理です。どんな返事が聞けるかと料理を渡すと……「フランス料理って太るから、私食べられないの。ナポレオンにでもあげてちょうだい」との仰せ。

「ナポレオンは、庭に居る犬だよ」とジャック。お詫びの料理を「**犬に食わせろ**」とは、まるでハードボイルドの決め台詞の様です。

衝撃の「犬に食わせろ」。
「太るからフランス料理がNG」は分かるが
フランス料理が好きな犬って何？

確かに「密かに壁に穴を開けて、愛しの彼女の部屋に侵入可能にする」っていうのは非常識な行為ですが、お詫びの料理を「犬に食わせろ」とはあんまりです。

ゲームの序盤から伏線を張られ続けた、この二人の愛憎。あまりに濃厚すぎて、本作の裏テーマにまで昇華している……と考えるのは自分だけでしょうか？

自分の屋敷で繰り広げられていた愛憎劇、エンディングでもおじさん（ナポレオンマニア）は何も語ってはくれません。

これからの彼らがどうなるのか気になりつつ、修理された愛車で帰ろうとするキートン氏なのですが……。

ハンドルが外れました。オーノー！

でも、きっと大丈夫でしょう。

なぜならカートゥーンだから。（Y）

フロントミッションオルタナティヴ

ジャンル
シミュレーション
メーカー
スクウェア
発売日
97.12.18
定価
5,800円
ランク
★★★

メカ&ミリタリー好きにはたまらない『フロントミッション』シリーズの外伝（＝オルタナティヴ）。舞台は第一作から五〇年ほどさかのぼった時代で、プレイヤーは「戦闘能力はものすごく高くて、カッコ良いが、動きがぎこちない」WAWと呼ばれるメカを操っていく。スクウェアの高い技術力を「同一画面でWAWが入り乱れての乱戦」に注ぎ込んだとしか思えない戦闘シーンが圧巻。

テクノ！ クール！ 鉄！

往年のスクウェアは『とび出せ大作戦』と『アタックアニマル学園』（動物を撃ちまくるちょっぴり問題のあるゲーム）などの3Dシューティングを得意としていましたが、それと本作とは**ほとんど関係ありません。**むしろ、アニメの大御所サンライズとタッグを組んで、変形ロボットを動かしまくったパソコンゲーム『ブラスティー』からの流れを汲んでいます。

性欲、食欲と並ぶ欲望にメカ欲があります。ガンダムと女の子を合体させたMS少女を描いたり、パワードスーツの中味が美少女だったりするのは、人間として自然な欲求と言えましょう。人類はすべからくメカフェチなのです。

ビデオクリップ風のオープニングがむちゃクール‼ 赤外線モニタ越しの戦場、マシンガンから吐き出される薬きょう、アフリカの地図が目まぐるしくミックスされた画像を、ノリの良いテクノ音楽がしっかりと受けとめています。なまじのセンスでこういうのすると重力崩壊を起こしたMTVがいっちょあがりですが、これはゲームのおまけのレベルを超えてるんじゃないでしょうか。

しかし、人間が一人も顔を見せません。ジャンプするメカに弾を撃つメカにサスペンションを屈伸させるメカにメカばっかり。あの広末（仮名）をヒロインにしたスクウェアとも思えませんが、これこ

そがスクウェアのもう一つの顔なのです。
二頭身のちびキャラとか、胸が別の生物みたいにぷるぷる動くナマモノたちは排除して、**野郎と鉄の世界にようこそ！**

Oh！オルタナティブ

『フロントミッション』シリーズは、『ファイナルファンタジー』や『チョコボ』と並ぶスクウェアのビッグタイトルです。いや並べるほど人気あるのかっていうと疑問なんですが、決算期などの大人の事情から（中略）時々思い出したように新作が発売されます。
一作目は二足歩行兵器「ヴァンツァー」を駆るRPGでしたが、オルタナティブ＝外伝の本作では、時代が五〇年ほど昔になって、鉄のコックピットに手足を付けた「WAW」を手駒とする、戦術シミュレーションとなりました。
ところでオルタナティブには「もう一つの流れ」の意味がありますが、これは本流に対する反発がかなりこもっていて、「行儀良くなんかしてられるかコノヤロー」と跳ねっ返りを暗示しています。開発者は正にそのつもりだったらしく、遊べば遊ぶほど『フロントミッション』本編を通り越し、**スクウェア本流にケンカ売ってる精神**が痛いほど伝わってきます。
まずは作戦会議。「オレのケ○を舐めろ」と言わんばかりの鬼教官……じゃない上司の軍人が、一通りの目的と戦い方などをキツい言葉のわりに漠然と（八割方は聞き流してOK）教えてくれます。
さあここから出撃！……その前に機体の整備？「ボルトオン」って何？そんなの一言も教えてくれなかったじゃん！
普通こーいう小難しいゲームには初心者向けのチュートリアル（説明シナリオ）が用意されているものなんですが、オルタナティブだからそんなのナシ。どの武器がどう役立って、ごちゃごちゃ書いてる数字が何を意味するかは、**全部死んでから分かります**。筆者はここでつまずき、三ヶ月ほど放置プレイしました。

異常に細かい戦闘シーン

ア・バオアクー出身でガンダム大好きランバ・ラル体型な友人が「『オルタナ』面白いっすよ！」とハイパーハンマーを片手に詰め寄ったので、久しぶりに再開してみます。お、動いてる、二足歩行メカが歩いてるよ！うっひゃあ左右移動すんのにバーニアふかしてる！カメラ

アイの残像が闇の中で尾を引いてる、細けぇ！

メカ大好き野郎には辛抱たまらん、つーか人類みなメカフェチなので喜びは伝わるでしょう。たった一機を動かすのにプレステの全能力というより開発会社の全科学力を振りしぼって見事な長方形のカタマリを実現してくれた『メタルジャケット』に慣れた人だったら、驚きのあまり死兆星を見ちゃうんじゃないかな？

WAWは洗練とはほど遠い無骨なデザインですが、行動は人間臭く、バリエーションに富んでいます。膝を付き、銃をゆっくりと巡らし、首をグリグリと回してあたりを警戒するなど、演技指導は一級品。「キャノンを撃つ→ボディが反動を受ける→かかとのサスペンションでバランスを取る」と非メカ好きには何が面白いのかさっぱり分からん凝り方がサイコーだよ!!

メカ入り乱れての戦闘シーン！
メカフェチにはたまらない光景。

このキ○ガイじみたメカへのこだわりは、リアルタイムな戦闘にまで及んでいます。撃つ！　避ける！　飛ぶ！普通の戦争ゲームなら「こうなりましたよ」と結果が味気ない数を報告するだけなのを、このゲームはいちいち**殺り合ってるところ**を絵にして見せてくれます。しかも、タイマンのどつき合いじゃなくて集団戦だあ！　プレステというゲーム機の限界をなまじ知ってると、信じられないほどパワフルなシーンが展開します。

地形がライバル

筆者の乏しい知識だと、これほどの数のメカを一度に動かすゲームは、そうそうありません。どこかにしわ寄せが行ってるハズ……こいつら、木に引っかかると動けないよ！

言い忘れてましたが、このゲームは直接メカの動きを操作しません。目的ポイントを三つ（場所でも敵でもOK）セットして、戦闘はパイロットにおまかせ。この人達、敵の兵器を撃破することはエ

キスパートなんですが、**目の前の障害物を避けられねえ！**

倒せる枯れ木だったら良いんだけど、例えば岩に少し車体が接触したら、タイムアップまで足踏みを続けやがります。

これの応用形としては、

「倉庫に引っかかる」

「ガケの段差をジャンプできなくて延々ジェット噴射」

「三体組のうち一体がついてこれないと待ち続ける」

と状況に応じて色々用意されています。ときどきゴマかして建物をすり抜けるのは、流石にヤバいと思ってスタッフが配慮したんでしょうか？

要するに、指揮官（プレイヤー）のすべき仕事は、「銃をハシより使いなれてるがガケを回り込むのも知らないトリガーハッピーどもをなだめすかして、お使いをさせること」です。

一応、地形の高低が分かる立体的な地図もありますが、むちゃ見にくいです。そのため、ちゃんと思い通りの場所にたどり着かせたときは、「心が通じ合ったんだ」と『子猫物語』のような感動に浸れてしまいます。

オルタナティブの本当の意味

何の脈絡もなくいきなり人死にが出るのはスクウェアと某ガンダム監督のお家芸ですが、そこはオルタナティブ！　一風変わった味付けがされてます。

主人公、マッコイ（男）の部下として、メカニックマンとして活躍するファーフィー（男）、この人の最期の演出がイカす！　彼は、愛するマッコイ（男）をかばって死んでしまう。その愛を本人に伝えるために、紅一点のチャミリは「彼の心が分かるから」と告げます。

「だって、私も男だったから」

あんたもかい!!

というか、オルタナティブ・ムービーって**アメリカではホモ映画**のことなのを忘れてました。

とまあ普通の人ならダメージを受けそうなシナリオといい、時には数十体のWAWをがちゃがちゃ動かしながらカメラワークが自由に変えられたりと、史上最大の公約数を作る使命を背負うスクウェアの作品とは全然信じられない狂いっぷりが、筆者は好きで好きでたまりません。

でも、メカフェチ向け環境ソフトだよな、これって。（T）

ライジングザン

ジャンル
アクション
メーカー
ウェップシステム
発売日
99.3.25
定価
5,800円
ランク
★★★

「やっちゃった」という帯コピーが確信犯クソゲーを予感させる、ウェップシステムのアクションゲーム。「どすこいどすこい」を連発するスモーチャンプに「ミドドミドミド」のニドニンジャーなどバカバカしい内容を、確かな技術力で描いている。自称「スーパーウルトラセクシィヒーロー」である斬を操り、アメリカ西部の田舎町を魔の手から救うことができるのか……？

俺はスーパーウルトラセクシィヒーロー

本作『ライジング・ザン ザ・サムライガンマン』はウェップシステムの主観型3Dアクションゲームです。

賢明な読者諸兄ならば、見出しのタイトル横に載っている「可能な限り主観を排除した、編集部による基本的な作品解説」だけからでもアレの匂いを嗅ぎとられることと思います。

そう、『ライジング・ザン』は高度な技術力を使って真正面からバカをやっているイカした作品なのです。

面白いのはウェップシステムの前作が『クールボーダーズ』という、COOLなスノボのゲームだということ。

そう、ヒットを飛ばした『クールボーダーズ』の知名度でウェップシステムはCOOL（しつこい）な会社として記憶されたのですが、そこから「生涯無敵流」「邪火龍」（じゃっかる）「スーパーウルトラセクシィヒーロー」などの異常なサービス精神に満ち溢れた本作が出てくるとは誰が考えたでしょうか？

パッケージのオビの「**やっちゃった**」というコピーは、意味深といえばあまりに意味深であります。

サムライガンマン

ゲームは主観視点、ポリゴンの3Dゲームです。

主観といっても自機が見えており、見

た目的には『ゼルダの伝説～時のオカリナ～』『電脳戦記バーチャロン』などを思い浮かべていただけると分かりやすいと思います。

主人公のスーパーウルトラセクシィヒーロー（自称）斬（自称）の武器は、日本刀と拳銃で……と、こう聞くと近未来モノRPGや、機能一点ばりなオタコミックの主人公みたいですが、テンガロンハットと鎖帷子（これがセクシィの所以でしょうか?）、背中に「斬」、前に「南無阿弥陀仏」と書かれた上着がそんな予想を吹き飛ばしてくれます。

日本刀は接近戦用、拳銃は遠距離戦用で、これらの武器を使い3Dフィールドを自由に動いて戦うことができます。敵は基本的に「接近戦が強いヤツ」と「遠距離戦に強いヤツ」の二系列に分かれており、斬はそのどちらにも対応できます（苦手な技で攻めるのはこのテのゲームのセオリー）。

斬のスペックは高く、慣れてくれば銃と剣を複合させた連続技や回り込みによる回避、敵の攻撃を防御したり、敵の攻撃を弾き返して逆襲したりといった華麗な戦いを繰り広げることができます。

そう、本作はその「分かりやすい見た目」から単にバカな演出があるだけのゲーム……と誤解されやすいのですが、実のところアクションゲームとしての骨格は結構しっかりしています。

基本的にテンポが良く、難易度もそこそこです。ゲーム慣れしたプレイヤーなら、初プレイで五面や六面も夢ではありません。

また、後述する様々な演出により、常にハイテンポのハイテンションでプレイできます。特にボス戦・中ボス戦は毎回毎回かなりの趣向が凝らされています。「回避」が主テーマとなる一面ボス、「制限時間との戦い」がテーマとなる二面ボス、ボスと仕掛けの複合攻撃を回避する七面ボス、「敵の動きを観察すること」がテーマとなる八面の中ボスなど、練習して攻略パターンを編み出すというゲームの王道的な楽しさが追求されているのです。

またボスの攻撃は、そのほとんどが防御したり回避したりすることができるようになっており、一見対応法がなさそうな攻撃の対処法を見つけたときの喜びは、長らく忘れていた良質のアクションゲームの喜びそのものであります。

練習を重ねて敵の攻撃のモーションを

見切り、「弾き返し」を決めたときの快感は一度覚えると病みつきになります（「弾き返し」は飛び道具だけでなく、通常攻撃に対しても有効です。四面ボス辺りで練習しましょう）。

銃の乱射や回転攻撃などの「コマンド技」も存在し、適材適所で使い分けていけば、さらに効率が良くなります。

これらの特殊行動は、全て「ＳＨＵＧＹＯ」で練習することができるので安心です。

異常なサービス精神

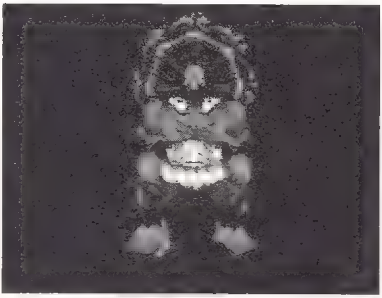
アクションゲームとして結構骨太な本作ですが、本作を本作足らしめているのは、全編にちりばめられたとんでもない量のサービスです。

サービスといってもエログロではなく（ヒロインの一人ヴァレリーの濃さはその道の人には鼻血ものでしょうが）、ここでは各種演出やイベントを指します。

まず、敵の声からしてイッてます。例えば「スモーチャンプ」の声は「どすこいどすこいどすどすこい」としか聞こえないのですが、ここに「お前のようなピーをわしの道場に入れる訳にはいかんでドスコイ」と字幕が入ります。「ミドニンジャー」は「ミドミドミドミドミド」で「ハラダシー」は**「ちゃんこちゃんこちゃんこ」**。

全編この調子です。

ゲームの合間に入る「漢イベント」は、「巨大爆弾を投げ返す」「巨大ハリテロボと張り手で押し合う」「敵と鐘突きの腕を競う」などのアレなイベントです。ボタンを連打するだけでＯＫというアバウトな操作形態（連射スティックを使ってもＯＫ）が、緊張したゲームの中の一服の清涼剤となってくれます。



「どすこいどすこいどすこいどすこい」以外の言葉を発しないスモーチャンプ。戦いながら四股を踏む！

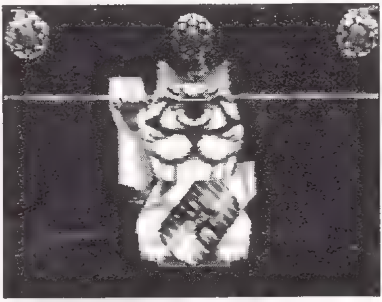
他にも「逃げ惑うパンツ男を敵の襲撃から守る」「三つある人間大砲の中から自分の入る大砲を選ぶ」「制限時間内に難所を突破しなければならない」「トロ

ッコで爆走する（背後からは謎の武装列車が!-)」などなどのイベントのお陰で中だるみがありません。

ボスにトドメを刺すときは**攻撃し放題**の「トドメ・ファイナル」モードになり、そこで無抵抗のボスを相手に思う存分残虐性を満たせるばかりか、技に応じて斬が色々なフィニッシュを決めてくれます。

また「人質の命を賭けて爆弾ボールで招き猫と野球対決（人質が死んでも責められない辺りアメリカン!-)」「巨大スロットでフィーバー」などの謎のミニゲーム（作中に曰く「アホアホカラクリ」）も入っており、ここまでくると、そのサービス精神は異常と言えます（誉め言葉）。

九〇年代ゲームシーンにおいて、その腰の低さは特筆ものです。


爆弾ボールで対決する
世にも恐ろしい招き猫。
バッティングピッチャーのように球を投げてくる。

特に八面は演出とイベントとサービス精神の集大成の様なステージです。

「春夏秋冬」をモチーフとした歌舞伎の舞台で中ボスと戦っていくのですが、背景の美しさもさることながら、ポリゴンで描かれた舞台が回転したり「浦島斬」とでもいうべき爆笑モノのポリゴン寸劇が入ったりと、とても後半面とは思えないハイテンションっぷりは、本作を象徴しているといえます。

とりあえずプレイを

高い技術力でバカをやり、腰はあくまでも低い。

それだけにカメラ回りに不備がある（地点によっては常に視点が前方に固定される訳ではない、ロックオンしてもカメラがそちらへ向かない場合がある）のが惜しまれますが、骨太なゲーム性とハイテンポさとサービス精神が融合した本作、プレイしない手はありません。

どんな手を使ってでも、是非ともプレイしてみてください。（Y）

ザ・スターボウリングDX

ジャンル
ボウリング
メーカー
ユーメディア/アローマ
発売日
98.1.29
定価
7,800円
ランク
★★★

セガサターンで発売された『ザ・スターボウリング』の一作目と二作目を一本にまとめたプレイステーション版。「デラックス」と付くだけあり、全四枚組の豪華版(うち二枚はおまけ)。憧れの人気声優とボウリングを楽しめる本作だが、そこには「あまりにも普段着な出演者のファッション」「(同じく)スッピンにしか見えない顔」「二〇面ダイスのようなボウリングの球」などの衝撃的シーンが多数収録されていた。

嬉しさ爆発(ごく一部)

この『ザ・スターボウリングDX』は、あの人気声優(女性)と楽しくボウリングができるという夢のようなゲームです。え? 声優のどこがスターなんだって? 声優のどこがデラックスなんだって? しかるに正しいのは「ザ・」と「ボウリング」だけで、**「スター」と「DX」は嘘**だって? いやいや、今は声優がヒートでナパームでエクスプロージョンなんですよ。声優さんのグラビア写真が満載した声優専門誌なんてブツまであるご時勢です。

声優雑誌では声優さん達の写真とともに、撮影テクニックがもはや神の領域を越えて**「このウソつきが!」と呼びたくなるまでに高まった**カメラマンの腕前なんかを堪能できるのです。

そんな今流行の声優とボウリングできるなんて、嬉しさ爆発です。

ごく一部にとって。

裏DX

だいたいテレビのボウリング番組は、ときどき**声優より知名度が不自由な芸人**だって平気で呼んでいます。それに比べれば、声優は確かにスターなんだから反論禁止です。いやむしろ、ここはアグレッシブに「裏デラックス」と捉えるのが男の道と言えるでしょう。

ちょっと自分でも意味不明だけど、細かいことを気にしてたらデラックスとは

言えないから、深くは詮索しません。
　さてさて、このゲーム、テレビで有名な……あ、ゴメン。なんか大変な勘違いしてました。どうやら『ザ・スターボウリングDX』、テレビでやってるボウリング番組とは**な～んの関係もない**みたいです。
　今ケースを見たら、ジャケットの裏に、「このゲームは当社オリジナルであり、他メディアの著作物とはいっさい関係ありません」と書いてありました、隅っこの方にさりげなく。
　しかしこれ、体裁がテレビの奴によく似てるような気がすることしきりです。
　いろんなことを邪推しながら、さっそくパッケージを空けます。おお、なんと！　**ＣＤが四枚**も入っています。なかなかデラックスじゃありませんか。

　しかも、その四枚中二枚に「おまけディスク」と書いてあります。**全ＣＤ枚数の内の半分がおまけ**なんて、聞いたこともありません。そういう意味では、画期的だと言えます。
　こういうおまけを見るとついそっちから遊びたくなるのが人情というものですが、ここはやっぱりゲーム本編から立ち上げてみましょう。
　設定としては声優さんが五人ボーリング場に集まって遊ぼうという話になったのはいいけど、トーナメント戦にするには人数が足りないから、主人公に参加してくれるよう頼むという実写ムービーのようです。
　そのムービーが半端じゃない！
　まず、声優さんたちはみんな、やけに生活感溢れまくった**身なり**……いや、ファッションです。
　あまりにも普通の服装をしているため、撮影現場に**スタイリストを用意してなかった**から、撮影現場へ着たまんまの**普段着で出演してる**ようにしか見えません。
　ムービー制作予算のほとんどを「声優を確保すること」に食われたのでは？といらぬ邪推をしそうになりました。
　しかも、スタイリストがいないなんて話は事前に全く聞いていなかったため、コーディネイトを何も考えてないようにしか見えないファッションの人も数人混じっているところが、嫌なリアリティを醸し出しているように思えます。
　スタイリストさんがいないのと同時に、メイクさんもいないように見えがちです。
　と言うのも、声優さんたちの顔が**ほとんどスッピンにしか見えない**からです。

根本的に解像度の低いデジタル処理を通すと黒い部分が潰れて映ってしまうため細かい輪郭が潰れ、人間の顔は汚く見えてしまいます。

そのせいで、グラビア写真なんかではそこそこきれいに写ってる声優さん達も、ほとんど大昔の**にっかつロマンポルノの女優**みたいに見えてしまいます。

その点を割り引いて考えても納得しきれないぐらい画質がフリーダムなため、ホームビデオでそこらへんのねーちゃん以下の人を適当に寄せ集めたようにしか見えません。

だから、わりと顔立ちのハッキリした某有名声優が**シャブ中**……あわわ、**麻薬方面にチャレンジブルな方**にしか見えないのも、そのせいではないかと思います。ええ、その通りでしょう、たぶん。

個人的には、さすがにメイクさんまでいなかったとは思いたくないのです。でも、客観的に判断して**現場にメイクさんがいなかった可能性はものすごく高い**と思うのですが、どんなもんでしょう？

見てはいけないものを見てしまった気持ち

そんな現実感バリバリ、単なる「そこらのねーちゃん」にしか見えない声優さん達が、持ち前のアニメ声で喋る様子は、もう、アバンギャルドの極みです。

絵づらと声が全く合ってなくて、**台湾のテレビ番組の吹き替え**かと錯覚してしまいます。

その上、声がアニメなら台本もまるでアニメのようです。

頭悪いファンキーなセリフが満載です。

例えば「あかほりさとる系脚本家が実写ドラマの台本を書いたらどういうことになるか?」という、アニメファンなら一度は想像する**地獄絵図**……もとい歴史のIFを、このゲームはある意味で実現しているという意味では、非常に素晴らしいと言うこともできます。

生身の人間が喋ってる姿を見たとき、なんだか**見てはいけないものを見てしまった気持ち**になれるぐらい不自然に弾んだ会話が楽しめます。

さて、問題のボーリングですが、システム的には円弧型ゲージ一回目のボタンでパワーを決め、二回目のボタンでスローイング位置を決定します。

言葉にすると分かりにくいけど、要は、ほとんどゴルフゲームと同じ操作系を採用しており、非常に丁寧に手を抜きなが

らも、ごくまっとうに作られています。

しかし！　このゲームには、他のごく当たり前のボウリングゲームにはない強烈なフィーチャーがあります。

それは、一投ごとに声優さんが喜怒哀楽怒号層圏するムービーが流れることじゃありません（でも必見）。

このゲームの最高のフィーチャーは、「ぜんぜん丸くないボウリングの球」にあります。球状というよりむしろ、二〇面ダイスのみたいな形と言えば通じるでしょうか？　こんなに角張ったボウリングの球がまっすぐ転がることに、ある種の感動の涙を流すに違いありません。

こいつは超ＤＸ！

そんなこんなで収録されている声優さんのムービーが違うだけのＤＩＳＣ１とＤＩＳＣ２を心の底から堪能したら、おまけＤＩＳＣ３とＤＩＳＣ４に大挑戦！

これには主に声優さんのご褒美ムービーや、本編のプログラムをマイナーチェンジすれば**三時間ぐらいで作れそうなミニゲーム**なんかが入ってます。その他にも、オリジナルのおまけも入ってる辺りは良心的です。

そのおまけとは「文節スロット」というモノで、バラバラの言葉をランダムに組み合わせて、完成した文章の変さ加減を見て楽しむジョークソフトです。

ちょっと分かりにくいかな？　例えば、

「ワニとイデオンがお台場で猿回しした」

というような変な文章が現われたりするモノのことを、昔から「**と・が・でゲーム**」と呼んだりしました。これは、ほぼ二〇年前からパソコンプログラミング教室で実習三週目に課題として与えられるレベルのプログラムです。ちなみに、これとほとんど同じものは、高校のパソコン部の部活の最中に三時間で作れます。

ＣＤ四枚中二枚の「おまけディスク」で実質的にプログラムの流用を行ってないのは、このＶｉｓｕａｌＢＡＳＩＣ初心者が一週間の期限で作らされる課題みたいな「と・が・でゲーム」だけという、この無駄に贅沢なＣＤの使いっぷり。

こいつぁ超ＤＸだぜ！

本当に**無駄にすごい**という意味でデラックスなこのゲーム、みなさんもスプーキーでアナーキーなダダイズム溢れる世界にどっぷりと漬かってみるのはいかがでしょうか？

（Ａ）

エクストラブライト

ジャンル
シューティング
メーカー
アスキー
発売日
96.12.6
定価
5,800円
ランク
★★★

「シューティングの魅力にジェットコースターのスリルをミックス」という互いに矛盾した要素を盛り込もうとした、アスキーの意欲作。帝国と連邦が停戦しようとしたとき、暴走したコンピューターMISTが停戦会場に爆弾を打ち込んできた。MISTが乗っ取った宇宙要塞を破壊するため、狂ったナビゲーターの妨害工作にもめげず、戦闘機「エクストラブライト」の戦いは続く……。

無限に広がらない大宇宙

無限に広がる大宇宙を、**たった一本のレール**に畳んじまったのが、この『エクストラブライト』です。エクストラとブライトを合わせて「特別明るい」となんだかよく分からないタイトルですが、「可愛い戦士X」だの「拳」だのと明快きわまる名前は、どこかしらゲンが悪そうだから良しとしましょう。

良しとしないのは、「シューティングゲームにジェットコースターのスリルをミックス」と期待をむやみに煽って吹き飛ばしてしまいそうな、帯の文句！

ジェットコースターは「イスに縛り付けられて動けない恐怖」が、シューティングは「弾を避ける自由さ」が楽しい娯楽ですが、この二つの魅力をミックスしたら**お互いに長所を潰し合う**気がするのは筆者だけですか？

丸と棒の悪夢

オープニングは結構ボリュームがありますが、手短にまとめてみましょう。

帝国と連邦が停戦しようかってときに、狂ったコンピュータ＝「MIST」が要塞JSを乗っ取って、休戦会場に**うちゅう破壊ばくだん**（大山のぶ代の声で読もう）を撃ち込もうとしたのを、戦闘機「エクストラブライト」が止めにいきます。「休戦会場を変えれば済む話じゃね

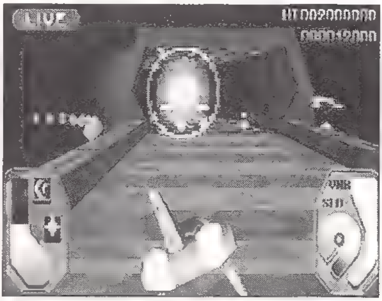
えか」とも思いますが、なにせうちゅう破壊ばくだん（本当はブラックホールバスター）ですから、大元を叩かないといけないのです。

それなら関係ないだろ、休戦会場は！

ＭＩＳＴを作った天才の謎の死、プログラムの暴走といった辺りは、映画『攻殻機動隊』で世界に名を馳せた、押井守監督の『パトレイバー2』をホーフツとさせますが、似たところはここで終わり。宇宙戦闘、宇宙要塞、レール……って宇宙じゃねえよ！　どうも要塞と基地とはモノレールで結ばれてるようです。都心でいったら、ちょうど羽田と品川ぐらいの距離なんでしょうか。

おまけに、戦闘機と名乗ってるくせに、自機はレールから**ジャンプすらできません**。そのくせ、ザコは当たり前のように上空を飛んで来ますから、殴られ放題で手出しできない爽快さが味わえます。色々と凝りに凝った攻撃パターンは見てきましたが、不自由な操作性で避けられない真性マゾ感は新鮮ですね！

さてこの自称宇宙、**丸と三角と四角と棒**だけでできあがっています。いっそサイケと呼びたいのですが、複雑な模様もテクスチャも貼られてないので、積み木が転がってるとしか見えません。オープニングアニメに気合が入ってたのはこれを目に焼き付けて、プレイ中に積み木と重ね合わせろというつもりだったのか。安モンのモニターみたいな網膜です。



シューティングというよりは
明らかにレースゲームに近い
不自由な画面。

誤誘導してくれるナビゲーター

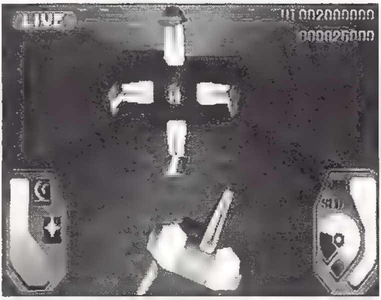
後部座席からは、ギャルのナビゲーターがぶつぶつと話しかけてきます。せっかく複座にしたから女の子を積んどくのは用意周到なんですが、肝心の**知能を積み忘れた**ようです。

「倉庫みたいね」

さっきのステージとどこが違うんだ？

「ああ、なぜ……。私としたことが」

途中で言葉を切るなぁ！
やる気を起こさせるどころか不安いっぱいにさせるセリフばっかり言うコイツは、「中身にゲルが詰まってる敵方のスパイじゃないか？」と疑心暗鬼を起こさせる辺り、孤独なパイロットには欠かせないマストアイテムなんでしょうか。
ナビの妨害工作にも屈せず、どうにかボスまでたどり着きました。
「熱源反応あり！　巨大よ」
目の前には、**こじんまりしたボール**が浮いてるだけ。
グラフィックを言葉で補うとは、データ量を発想で転換したというところかな？　ボクにはやっぱり、貧弱なボールに見えるけどね！
さすがにボスだけあって、攻撃方法も棒からバット、四角が板にグレードアップするパワフリャな強まり方です。とても「ふたごの団子三兄弟」や「洗濯物干しタコ足」とか「ファンシーな一見戦車みたいなの」が発する技とは信じられません。思わず先を見たく**なくさせる**演出のスゴさには見惚れてしまいます。



第１面ラストに登場するボス。
これまた丸と三角と四角と棒で構成されている。

爆発パターンも凝りに凝っていて、傾いて路面にめり込んでポンポン爆発三連発！　**以上全ボス同じ。**スタッフの気力のつき加減がビンビン伝わってきて、じぃんと目頭が熱くなります。こんなの遊んでる**自分も気の毒**になってきます。

無駄に凝ってるシステム

ステージのクリアごとに、インターミッションが入り、サブウェポン（補助の武器）を選ぶウィンドウが開きます。どこかで見たことがある、いやそんなはずが……と意地でも否定したくなりますが、名作『シルフィード』にクリソツ！　メガCD（セガのマイナーハード）からこれを取ったらメガCDはなかったことにしたいと思わせる作品のオマージュをやるとは、**スタッフの度胸**はゲームの面白さの千倍はあると思います。

単調ながらも同じ景色が続いて、否応なく心がバッドトリップ的に平坦になってきますが、途中で並んだ二つのシャッターが登場！

分かれ道かと期待すれば、「まかせて！」とナビが勝手にシャッターを選びやがりました。演出にしては芸がなさすぎですし、最初はここで分岐するように作ろうとしてたのが、メンドくさくなって省略しちゃったのが目に浮かんできます。「**操作する苦痛を減らしてくれてアリガトウ！**」と思いっきりハリセンでドツキたくてたまりません。

全ステージ見たくねえ!!

そのくせ難易度はヘンに高くて、ノーミスで抜けるのは至難の技。いえ敵の弾が弾に見えないとか、こちらの攻撃はスカスカ当たらないのに、向こうのはバカでかい攻撃判定を持ってるとか、言い訳カマすのは男らしくありません。気合(入らないけど)と愛(そんなのはない)で切り抜けましょう。

さてやっと最終面！

今までのボスが次々と復活して襲いかかります。なんで無駄に**名作のフォーマットだけは**なぞってるんでしょう。緊張感のないわりによく死ぬ戦闘が終わり、エンディングに突入……真っ黒。

まさか、と言い知れぬ不安に襲われて初めてマニュアルを開くと(早く開け)マルチエンディング？　そういやさっき、「STAGE2―1」とか表示されてたんで、嫌な予感はしてたけど。

「ゲームレベルがNORMAL以上でないと、行けないところもあります」

「ナビゲーターによって進めるコースが異なります」

「何度もクリアすると……？」

「全部のコースをクリアーすると……？」

全部のコースなんかクリアーしたくねえよ！

さらに、マニュアル最後のページには、作り笑いが張りついた(としか見えない)声優さんたちが大集合！

「なぜこの五人がピックアップされているか！　それはゲームをクリアーすればあきらかに」

「がんばって何度もクリアーしてください!!」

声の人に罪はないと思いますが、**本気でそれを希望してるのかスタッフ!!**

(T)

超光速グランドール

ジャンル
アクション
メーカー
バンダイビジュアル
発売日
97.7.25
定価
5,800円
ランク
★★★

ドジでおっちょこちょいなメガネの娘がアーマーを装着して戦う。あかほりさとる氏のOVAを中心に展開するメディアミックス作品のゲーム版。『ロックマン』と同系統の横スクロールアクションゲームだが、難易度まで『ロックマン』に準じていたのは痛かった。最大の売りは、何と言っても〝ごほうび〟のアニメムービー。岩男潤子、宮村優子など人気声優の起用もファンには嬉しいところ。

あかほりイズム

この『超光速グランドール』は、あかほりさとる事務所の長谷川勝巳氏が原作・脚本を兼ねたメディアミックス作品群の一環として発売されました。

そう、あかほりさとるの関連作品とあっては無視して通るわけにはまいりません！

あかほり作品と言えば、アレですよ、かわいい女の子が叫んだり、踊ったり、**飛び散ったり**というだけの内容を伝統芸のように繰り返すところにその良さがあります。

なに？　あかほりさとるを知らない？　でも、セガの『サクラ大戦』なら知っているでしょう。

そう、『サクラ大戦』のシナリオを担当した人物、それこそがあかほりさとる先生なのです。

あかほり作品は一晩に小説一冊を書き下ろすことによってもたらされる、とてつもないスピード感が売りで、中味もとても六時間で書いたモノとは思えないほど濃密です。**七時間はかかるだろう**と思います。

口述筆記なら、二時間ぐらいかな。

普通の小説と比べて五分の一ぐらい**内容の薄い**……あわわ、ライト感覚溢れる小説を、一晩で一冊書くその手腕は並大抵のものではありません。

最近知り合った某小説大賞出身の若手小説家である某氏も、

「最近、あかほりさんは本当に偉いなぁと思うようになってきた」

と、しみじみ語っていました。このように、プロの小説家であってさえ、あかほりさんの真の偉大さが今になってやっと認め始めた始末です。

遅い！　遅すぎる！

その〝あかほりイズム〟をあかほり事務所所属の長谷川氏がどのぐらい受け継いでいるのか？　クソゲーハンターの興味は加速度的に膨れ上がってくるというものです。

お母さんは一二歳

「オープニングムービー／ちょっとドジなメガネっ娘」
「登校時に会った相手／憧れの先輩」
「実は別の星のプリンセス／王家の武器」

二分弱の間に、よくもこれだけ**どこをどう切り取ってもお約束の**みで構成できるものだと感動するぐらいの見事なパッチワークぶりですが、そんなところで感心するようでは、まだまだ〝あかほりイズム〟のサワリに触れただけでしかありません。

本編どころかマニュアルに載っている設定そのものも〝あかほりイズム〟大爆発で、今年**一六歳**の主人公・天樹ひかるのお母さんの天樹ミキさんは**二八歳**となっています。

ここで、冷静にミキさんの年齢からひかるの年齢を引き算などして、**一二**などという**恐ろしい数字**を弾き出してはいけません。

お母さんは若くてピチピチの方がいいじゃないですか？　だったら「ミキさんが一二歳のときにひかるを産んだのか」とか「どう考えても**小学生に子供産ませるというのは犯罪**じゃないのか、天樹博士」とか、そういうことは一切考えてはいけません。

読者は何も考えずに全てを受け入れる、一切の疑問を持ってはいけない……それが〝あかほりイズム〟なのです。

そう考えるとなんとなく、この『グランドール』は禅の境地に至る崇高な作品であるような気さえしてきました。しょっぱなから高密度でうねり過ぎているためパロディでやってんじゃないのかという気さえするぐらいにコテコテのお約束の嵐も、これそのものが物語の構造を解体していると言えなくはありません。

……ごめんなさい。あまりにも暇なの

で読んでいた文学作品の評論集を、**意味も分からず**真似てしまいました。
　こんなゲームで遊んでる自分がかわいそうになって、ちょっぴり**見栄を張りたくなった**んですな。
「何か少しでも難しいことを考えなきゃ、俺はヤバいんじゃないか？」と不安になるぐらいに、〝あかほりイズム〟は受け手の思考を禁じているのです。

『ロックマン』な難易度

　結論から言うと、残念ながらゲーム制作スタッフたちは、その**何も考えなさ**を正面から受け切ることはできなかったようです。
　ここは何も考えない〝あかほりイズム〟をしっかり受け止め、何も考えずに制作するべきなのですが、ちょっとでも面白い作品にしようという無駄な努力が「何も考えなくても分かるストーリー」と「鬼のように難しいゲームシーン」という不幸な結果を生み出しているのです。
　このゲーム、基本的に自機がギャルになった『ロックマン』なのですが、そのせいか難易度まで『ロックマン』並みというのはいかがなものでしょうか？
　先の面に進めば、いろいろなエンブレムに対応したグランアーマーの特殊能力を引き出し、局面に対応した攻略を迫られるようなのですが、現段階では二種類しかアーマーの能力を発揮できませんでした。
　つーか、なんでこんなに歯ごたえありすぎるの？
　プレイヤーの多くは確かにクソゲーハンターのような元ハードコアゲームジャンキーなロートルゲーマーでしょうが、もう一〇代の頃にゲームに対する忍耐力を使い果したロートルに、忍耐力を再び奮い起こせなんて言われてもねぇ。
　めんど臭いと思ったことは**金で何とかする**ことを覚えた社会人なロートルには、厳しすぎる現実というものです。

これが「ロックマン」なプレイ中の画面。
難易度も「ロックマン」なのが泣ける。

当然ゲームの腕前がロートルなクソゲーハンターには、二面がど〜してもクリアできません。ムッキー！

〝あかほりイズム〟の後継者

結局、あかほり作品の神髄は**何も考えないこと**なのです。

だから、ゲームとしての歯ごたえを期待してるプレイヤーなんてのはいるはずもなく、ヌルヌル遊んでたらエンディングにたどり着けて「とりあえず俺様の腕も、それほど衰えちゃいねぇぜ」という**大間違いな錯覚**をさせながら、どうでもいいストーリーを延々と展開する——それがプレイヤーの求めている、あかほりさとるテイストです。

ストーリーが何も考えていないのなら、ゲーム内容も何も考えていないものでなければならないのは当然です。

ひたすら何も考えることなく、その瞬間その瞬間に**天から降りてきた電波を書き留め続けること**のみをひたすら行う。それが、あかほりさとる作品の真の偉大さなのです。

凡百の作品が行う推敲やブラッシュアップこそが作品のクオリティを決めるという創作者の理論の逆を行くことで、無人の新境地を開拓した〝あかほりイズム〟に正当な後継者が現われた、という点が喜ばしいことだと言えるでしょう。

普通の作品は読者に頭を使わせることでどんどん読者の選別を行い、どんどん市場は狭まります。その行きついた先が、純文学の世界です。

しかし、あかほり作品はどこまで頭を使わずに読めるかという選別を行うことにより、思考能力のある読者をどんどん切り捨てていきます。

最近の子供には、ＲＰＧのメッセージどころか『少年ジャンプ』のマンガに書いてあるセリフの中味すらまともに読まない層がものすごく広がっているのです。

嘘だと思ったら、『ジャンプ』の人気マンガのフキダシを塗りつぶしてから読んでみましょう。**それでも意味が分かるマンガにだけ人気がある**ことに気が付きます。つまり、**字を読まない読者に無理矢理字を読ませている**ということが、あかほりさとるの偉大さなのです。

そのあかほりイズムの遺志を継ぐべき存在が現われたことを、今は喜びましょう。当然あかほりさんが**バリバリの現役**であることも、考えてはいけないヨ！

（Ａ）

プリズマティカリゼーション

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
アークシステムワークス
発売日
99.10.28
定価
5,800円
ランク
★★★

一部には「元ネタを越えた！」との声も聞かれる、アークシステムワークスの恋愛アドベンチャー。本作は「サークレイト・アドベンチャー」システムを採用しており、通常のアドベンチャーに登場する選択肢が存在しない。プレイヤーは「夏の避暑地で美少女に囲まれて受験勉強！」という嬉しすぎる舞台で、やたらと哲学的な主人公「総司」を操っていく。別名「ニセンチ」。

本名で呼んでもらえないゲーム

一期一会、「一回起こったことは二回ない」というのは人が逃れられない宿命です。この無情さを補うように、ゲームの世界では、コインやコンティニュー数が尽きない限り、何度でもやり直しが利きます。三年間頑張ったのに、好きなあの子に告白してもらえなかったな……と肩を落としていると、あっというまに高校に入学した頃に逆戻り。

裏返せば、大学に進学も許されない無限地獄なんですが、向こうがコクるまで待ってるタ○無しフニャ○ン野郎だからまあ良いか（ヒドイ）。

「なら三年といわず一日にしちまえ！」とサイクルを豪快に省エネしたのが『プリズマティカリゼーション』と舌を噛みそうな名前のゲームです。余りの覚えにくさに、キャラクターデザインが酷似している某作品にあやかって、お店では**『ニセンチメンタルグラフティ』**とのコードネームで呼ばれていたそうな。

前途多難を背負い込んだタイトルなんだけど、そこは前作が『ウィザードハーモニーR』のアークシステムワークスだから安心して欲しい（どういう保証だ）。オープニングアニメからして、モノクロ線画のパラパラマンガだけど、これが彼らの実力だと思っちゃいけねえ。**実力以上だ。**

登場する女の子達は、メーカー間の垣

根を越えて結集したような顔ぶれなので、感情移入の手間が省けるぞ。生みの親たちが許したかどうか知らんけど。

ギャルゲーを憎む主人公

一回目のプレイは「読む」ただそれだけ。電話で別れ話をしながらハラハラでも、片手で野菜を炒めつつ青竹踏みをしていても、ちっともプレイには支障なく指一本で進むから楽ちん。ちなみに読み飛ばしても全然構いません。**何度も読むことになるから。**

夏の避暑地に「快適な環境で受験勉強を」との誘い文句で、幼なじみの柊明美に連れて来られた主人公の総司。

ジャンケンで負けて、相手の荷物まで持つ羽目になる……というお約束の展開なんですが、その内心に渦巻く葛藤の嵐がハリケーン級です。

「グーで負けるというのは、保守的なために敗北したような、苦い後味が残るものだ。しかし勝利したとしてもだ、いい年をした高校生の男が、連れの女子に、自分の荷物を持たせてご満悦……などということが、ありえるだろうか？　いや、あるまい。そのときは、いやヤッパ俺が持つよ、などと言いつつ、カノジョの分まで担ぐのが男と言う物だろう。一応、今時の女子校生である柊が、その程度の打算を働かさないとは考えられない……これは、仕組まれた巧妙なワナだったのだ」

「独り言ブツブツ……って、やっぱり総司はアブナイヒトだったか」

あっ内心じゃなくて**口に出してるよ！**

そもそもグーが何で保守的なんでしょうか？

幼児時代のトラウマか？

万事この調子で、総司はギャルゲー世界で起こるあらゆる事象に、いちいち哲学的な思索の牙を、狂犬のように見境なく突き立てます。

運悪く（？）ツインベッドの一つ部屋に、明美と放りこまれた総司。仕方なく参考書を広げ、受験勉強に没頭した後の会話。

「集中すると、時間が経つのが早いね」

「早く過ぎるのは、むしろ時間をムダに消費しているとも言えるが」

言われたのが筆者なら、**グーで殴ってやりてえ。**

こんな「お約束」への憎悪に満ちた総

司が、うら若き女性五人の食卓についたら、そらもう心の中はエラい騒ぎに。

「予想通り、彼女等は独自の共同体を早々に形作り、マイノリティである俺は疎外の対象となった。」

「女は集まると怖い。群れる動物の本能を剝き出しにして増長する。」

「女は、ただ一人でも強靭で、ましてや集まれば、更に破壊的な勢力として成る。」

会話に入れなくて寂しいだけだろう!

幼稚園の頃に、女子の多い組でハミ子にされたとか、シナリオライター自身のトラウマが心配でたまりません。大きなお世話か。

理系すぎるゲームシステム

一応、絵と文字が出る「サウンドノベル」形式を取ってはいるものの、他のそれとは大きく違う点が一つあります。

主人公に、選択の自由は**ありません**。

一回の話は、まっすぐな一本道で、ぼー然と見守るしかない。

そこで登場するのが、「サークレイト(循環)・アドベンチャー」システム。

例えば、勉強が進んだら「勉強進行状況①」という「状態」を「記録」する。

そして次回プレイでは、その「状態」が、決まったタイミングで「開放」され、ようやく別の道しるべが姿を現すカラクリ。同じ一日を何回も繰り返して、地道に「状態」を稼いでいき、ようやく目指す女の子にたどり着く**賽の河原の石積みのごとき忍耐**が強いられるのです。ただし、持てる「状態」は五つまでで、手詰まりの場合は、自動的にクリアしてくれます。

ち、ちょっと待て!

これ、文系には分りにくいシステムなんですが、理系畑の人に言わせれば「アセンブラのレジスタプログラミングに似てる」らしいです。要するに**ICチップと深い仲にある奇人の発想**と考えてください。ゲームデザイナーとシナリオライターとプログラマーが全部同じ人なので、システムもセリフも理系くさいです。

「循環」と書けばカッコいい響きだけど、同じ文章をヘタすりゃ百回読むハメになるといやウンザリ。そんなときはスキップボタンで、一度読んだ文章をカッ飛ばします。

おお、速い速い。チョッ速過ぎて、絵の書き換えが全く追い付いてません。前の画面を消す前に次の画面に移行しようとした途中で、また次の展開を……と収拾がつかず、ゴミがバタバタ残っていきます。スキップ押しっぱなしなら、一分ぐらいで一回分が終わるし、別にどーでもいいと割り切った結果でしょうか。

それにしても、ウリのCGまで割り切るのは潔すぎます。

賽の河原アドベンチャー

百回は誇張でも何でもなく、九〇回プレイしても何一つエンディングを見てない人はザラにいます。

そもそも**攻略本を見ても解けないプレイヤーが続出**という辺り、何かが間違ってる気もしますが、ギャルゲー初心者とは言えない筆者が、三〇数回チャレンジしても、誰一人落ちません。ターゲットはもちろん、自閉症気味で、主人公と肺吸虫（寄生虫の一種）の話題で盛り上がった小学生のみゆです。

……おい、高校生が小学生を狙っていいのか？

敗因分析そのいち。

「状態」がランダム（偶然）に立つ。

イベントの多くは、「午後から雨天」の「状態」を必要としますが、これはその回が始まったときに、ランダムで決まるようです。引きが悪ければ、一〇回やっても雨はポトリとも降りません。リピート性が高まるゾ！（嫌味）

敗因分析そのに。

隠し「状態」が、勝手にクリアされる。

取った「状態」は画面上の「オブジェ」内で確認できますが、それ以外にも「各女の子との親密度が、どこまで進んだか」を、コンピュータ側が隠し持っています。ところが、前の「道」をもう一度通ると、親密度まで元に戻っちまうのです。これは、みゆとさより（年上のおねーさん）について確認済み。再現するのに最低二〇回はかかりましたが、ひょっとして俺はこのゲームが好きなんでしょうか？

積んだ「状態」が裏でがらがらと崩される辺り、意図したかしないんだか不明ですが、「賽の河原アドベンチャー」としての貫禄は充分ですね。

でも良いんだ、ボクはみゆの**「……お兄ちゃん、また痛いことして下さい」**で明日を生きていけるんだから（頬っぺたツネっただけ）。

（T）

撃王～紫炎竜～

ジャンル
シューティング
メーカー
童
発売日
97.6.27
定価
5,800円
ランク
★★★

アーケードからの移植となるに縦スクロールのシューティングゲーム。『究極タイガー』スタイルのシンプルにして王道の操作系、パワーアップのアイテムが気前よく登場する内容は、プレイヤーの快感原則をストレートに刺激していて嬉しい。移植にあたっては「SHIENRYU」「ぬるい龍」「フロイリュウ」（以上、原文ママ）など、トータルにして八つものモードが追加されている充実作。

プラスαの時代

次世代機の時代は移植ビジネスの花が大きく咲いた時代でもありました。

家庭用ゲーム機の能力の上昇のおかげで、ゲームセンターのゲームがそのまま家で楽しめるようになったのです。

「ゲームセンターのゲームがそのままプレイできる！」というだけでは満足しないのが人間の性というもので、移植に際して色々なおまけや追加モード、隠しキャラクターといった移植版独自の要素が付けられることが当たり前となりました（移植に際してハード的な限界から、色々な要素が削られていた時代とは正反対です）。

本作『撃王～紫炎龍～』はもともとアーケード版のシューティングゲームで、ゲーセンへ出入りする人ならば『紫炎龍』というサブタイトルの方が通りがいいかもしれません。

本作は移植プラスα時代の申し子です。というのも、おまけ的なモードが八つも付いているのです。

いわゆるおまけモードは「ゲームを特定条件でクリアする」「ゲームのプレイ時間が一定時間を超える」などの条件を満たさなければ出現しないのが一般的なのですが、本作のおまけモードは、ソフトを立ち上げた瞬間から全開！

「おまけモードを出現させるための条件」が厳しくなる昨今、おまけモードや隠しキャラのために苦痛に満ちたプレイ

を強いられてしまうことを考えると大変潔い選択です。

本作のシステムはスタンダードな縦スクロールシューティング。

使用するボタンは「ショット」と緊急回避用の「ボンバー」で、地上の相手と空中の相手に弾を使い分ける必要がないシンプルな『究極タイガー』スタイル。

撃って避けて撃って避けてというシューティングゲームの快楽に忠実です。

同系作品と比べアイテムが気前良く出るのが特徴で、派手な展開を楽しめます。

TVが横長なのに合わせて画面比率を変えたりせず、業務用（縦長ディスプレイ）の画面比率を再現することで本物そのままのプレイ感覚を再現したり、スタートする前にはまずセレクトボタンでクレジットを入れないといけない辺り（つまりゲーセンの機械に「お金を入れる」行為）こだわりの移植と言えるでしょう。

おまけ一〇〇連発

「SHIENRYU」モードはいわゆるノーマルモード（以下「本編」）で、ゲーセン版『紫炎龍』の完全移植。

「ぬるい龍」は簡単モード、ハードモードは「ムズイ龍」という辺りはいい意味で弾けており、市販ゲームでは前代未聞の陽気さ加減です。

「JIENRYU」モードに入ると、なぜかゲームボーイなどの携帯ゲーム機っぽい画面になります。

当然、画面やサウンドも携帯ゲーム機っぽいシンプルさ。

システムもシンプルで、本編では三種類あった武器は一種類に。ボンバーなんかありゃしません。

敵キャラもシンプルで雑魚一種類、中ボス二種類、ボス一種類。

向かってくる敵をバカスカ撃墜していくと、画面がドンドン薄くなってきます。

そう、携帯ゲーム機永遠の敵、**電池切れ**です。

画面が薄くなっても敵の攻撃は全く手加減ありませんので、携帯ゲーム機なら当然の機能であるコントラストの変更でなんとか凌いでください。

「小円龍」モードはグラフィック自体は本編と変わらないのですが、効果音や音楽が大喜利っぽいものになっています。

画面の始まりは「**まいど！**」の声、BGMはお囃子です。

雑魚を倒すと爆発音の変わりに「ちょいウケ」級の笑い声、中ボスを倒すと爆

発音の変わりに「ややウケ」級の笑い声がします。

ボスの登場時は「おぃ～す」の声（三面ボスだけ「タコです」）、攻撃音が「キメっ！」などの声、ポーズをかけると「たんま！」と徹底しています。

和やかなはずのこのモードなんですが、サンプリングされた笑い声は後述のホラー仕立ての「ノロイリュウ」なんかより**よっぽどホラー**です（ちなみにエンディングはありません）。

おまけ一〇〇連発　その二

おまけモードはまだまだ続きます。

「せこいりゅう」モードは**心底せこい**モードです。タイトル画面では、東京方面ではおなじみの〝でんこちゃん〟らしきギャル（筆者は関西在住なので**よく知りません**）が、「残機を大切にね」とはげましてくれます。

贅沢なパワーアップなんてありませんし、残機もありません。

頼みのボムはたったの一発。

敵の点数はおしなべて一点です。**巨大ボスも一点**なので張り合いが出ないことおびただしいです。ボスのパーツを破壊したら点が入ることだけが救いです。

当然、いくらセレクトを連打してもクレジットが入らない一発勝負です。

「ずるい龍」は、タイトル画面の「無調整無添加」の表示に偽りのないクレイジーなモードです。大量の弾が超高速で飛んでくる様は正に戦場。比喩表現でなく「一瞬の油断であの世行き」です。紙切れより軽い命は、セレクトボタンで対応するしかありません。コンティニューし放題なので、理論的にはいつかは解けるはずなんですが、目より反射神経より先に**心が折れてしまう**このモード、「最後まで行ったプレイヤー一〇八人に現金五〇〇〇円プレゼント」というキャンペーンを催すだけのことはあります。

「ノロイリュウ」は、なぜか全編ホラーテイストです。画面は暗めですし、敵を破壊すると爆発音の代わりに悲鳴が、レーザー系攻撃のときは人魂チックな音が響きます。

「ノロイリュウ」の「ノロイ」は「呪い」かつ「鈍（のろ）い」で、このモードでは、敵が異常に遅い弾を魚の産卵か『スマッシュTV』の雑魚かという位に大量に吐いてきますので、卒倒しそうな弾幕を**一ドットずつ**自機を動かしながら避けてください。

「FuruiRyu」モードの画面はモノクロです。
　モノクロですので、武器チェンジアイテムの見分けなんてつきません。
なぜなら、形は同じで色が違うだけなのですから。
　おまけに走査線が入る上に、昔の映画で見られる「フィルムに挟まったホコリ」状の物体がゲームの邪魔をします。
音なんか、もう割れまくりです。
　これは「昔のゲーム」というよりは「昔の映画」のようで、個人的には「白黒画面に色を付けるためのカラーセロファン」とか「四方向にしか動かない自機」とかを見てみたかったところです。

原点回帰

　これらのおまけモードはエキセントリックなように見えて、実のところ「原点回帰」とでも言うべきコンセプトに裏打ちされています。
「JIENRYU」の原点回帰は「撃つ快感」への回帰であり、シューティングの原初の快感を抽出したものと言えるでしょう。
　また、短い時間、軽い気持ちで繰り返しプレイできるのはファミコンかそれ以前の時代への回帰です。
「せこい龍」の原点回帰は「昔のゲームセンター」への回帰であり、少ない小遣いで限られた回数のプレイしかできなかった小学生・中学生時代への回帰です。
　貧乏だったあの時代、プレイというのは緊張感に満ち満ちたものでした。
　そう、「せこい龍」での「残機○」「ボムは一発のみ」という不利な条件は、こうした緊張感を引き出すためのセッティングと言えるでしょう。
　点数が一点なのは三〇〇点のUFOに一喜一憂していた、あの時代への回帰なのです。
「ずるい龍」「ノロイリュウ」の回帰は言うまでもなく「避ける快感」への回帰。
　特に「ノロイリュウ」の「一見避けられなさそうに見えるけれど、どこかに逃げ道のある弾幕」をドット単位で避けていく強烈な快感は、ある意味では本編を超えたものがあり、個人的にはこのモードを本編と呼んでしまいたい位です。
　エキセントリックと誤解されることを恐れず、「小円龍」や「FuruiRyu」のような〝お笑い〟をオブラートにして原点回帰を成し遂げた本作は、正にアレンジの妙と言えるでしょう。(Y)

フリートーク・スタジオ~マリーの気ままなおしゃべり~

ジャンル
シミュレーション
メーカー
メディアエンターテイメント
発売日
97.9.25
定価
5,800円
ランク
★★★

人気声優の國府田マリコが大活躍する、ラジオDJシミュレーション。他にも人気声優が多数出演しており、ブックレット付の「赤版」とカード付の「青版」が同時発売された。主人公は國府田マリコ演じるラジオ番組のDJ。次々と登場してくる「ちょっとアレ」なゲストを相手に伝説の放送を繰り返しながら、番組を盛り上げていく。そして、迎えた最後のゲスト(ラスボス)とは……?

声とビデオゲーム ~効果音から音声へ~

「声」とビデオゲームは切っても切れない仲にあります。「タスケテー」の声が不気味な『スピークアンドレスキュー』、警告メッセージが臨場感を出した『ボスコニアン』や史上初の歌うビデオゲーム『サイコソルジャー』などの例をあげるまでもなく、「声」による演出はCD-ROM時代以前から行われてきました。

PCエンジンをはじめとするCD-ROMを媒体としてから、ゲームソフトは「効果音の一種」としての「声」でなく台詞としての「音声」、つまり長い台詞や大量の台詞を本格的に武器とすることが可能になりました。

そして声優のアイドル化に伴い、アニメ・声優ファンとシンクロすることの多いゲームファンを対象とし、当代のアイドル声優をゲームに起用することが多くなったのです。

本作『フリートークスタジオ』も、そうした時代の中で作られた作品で、声優の声による演技」即ち喋りに重点を置いた作品である点が他と異なる点です。

『フリートークスタジオ』のジャンルはラジオDJシミュレーション(パッケージ裏より)。

プレイヤーは國府田マリ子演じる新米DJ「香坂マリ」(なんか『ファイプロ』

や版権取ってない頃の『ファミスタ』の選手名みたいです）を操り、久川綾演じるコメディアンや富沢美智恵演じるアーティスト、山崎和佳奈演じる怪奇作家、萩森侚子演じるアイドル歌手らをゲストに迎えて話を盛り上げつつ、ゲストの機嫌を取って番組を成功させなければなりません。

番組の盛り上がりを示す「盛り上がりメーター」とゲストの機嫌を示す「ご機嫌メーター」が別々なのが面白いところで、ヘマをやると「ゲストはご機嫌だが番組は全く盛り上がっていない」という状況も起こります。

DJとゲストの喋りの合間合間に選択肢が入り、次の話題や質問への受け答えを決めていくのですが、時間制限が付いているため、実際のDJの様に臨機応変に会話を進めていかなければなりません。

本作はCD-ROMが媒体なだけあって、作中全てのメッセージを喋ります。

DJやゲストの喋りは勿論スタッフのぼやきまで喋る様は正にフルボイス、デフォルト設定では文字メッセージもないという徹底振りです。

難易度が低いのは「攻略」よりも「トークを楽しむ」ことが主眼にあるからなのでしょう。

伝説の放送

大抜擢で番組を一つ任された香坂嬢、ゲストを呼んでトークするわけなのですが、このゲストの面々が曲者ぞろい。

DJが全員、彼女らの相手をするのを嫌がったせいで香坂嬢が大抜擢されたのでは……という妄想がわいてくる位のアレな人々です。

放送は四回、四週目のゲストは固定の謎の人（黒いシルエットに「?」マーク）なので、ゲストを三人選びます。

筆者が選んだ最初のゲストは富沢美智恵演じるアーティスト「ナナシー比留間」。

目張りの入った濃い顔立ちに「エキセントリックなあの人」と言いたいのを抑えて「すごいアーティストをお呼びしました」「お名前もアートなんですね」とヨイショします（こうして人は大切なものを失っていくのでしょうか）。

「盛り上がりメーター」も上がりましたし「ご機嫌メーター」も上がりました。

「今日この番組に出演する気になったのも……」

ナナシー先生、ノリノリです。

「アタクシの声が私のアストラル体から分離して、それがこのエーテル銀河と融合する壮大な実験を兼ねるの、いわば実証主義的アートなのよ。アカシックレコードを……」

放送コードギリギリ、これじゃこの番組が別の意味で話題になってしまいます。「いつまでわけのわからん独演会をさせとくんだ！　CMいけ！」とスタッフもお怒りです。ですが、相手はアレなので逆らわずに「そのまま喋らせておく」ことにします。

そうするとスタッフ大激怒、強制的にCMに移行して「盛り上がりメーター」は大きく下がりました（アレの大演説なんて滅多に聞けないものですので盛り下がるどころか、個人的にはテープに取って永久保存なのですが）。

CMも終わり、めげずにナナシー先生を持ち上げていると「アートの実践をしましょう」と持ちかけてきました。

面白そうなので承諾すると、顔を迷彩みたいにされました。

ナナシー先生はご機嫌、「盛り上がりメーター」も上がりましたので、さらにけしかけてみます。

するとナナシー先生はペンキでスタジオの壁をアートし始めたではありませんか！

……もうやけです。

「わあ、すごーい！」

番組の進行は滅茶苦茶、「盛り上がりメーター」は最低値です。

伝説の放送　その二

アレの跳梁を許したのがまずかったのか、**あっさりと首になりました。**

ナナシー先生（ちょっとアレ）が
スタジオの壁を大ペインティング！
これがアートの実践らしい。

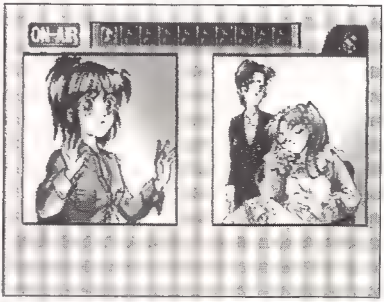
次はナナシー先生は避けて萩森侑子演じるアイドル歌手「円城寺みゆ」をゲストに呼びます。

アイドル歌手といえば業界人です。きっと色々とやりやすいと思います。

まずは「女優」と呼んでヨイショ。次

に学校の話……と快調な滑り出しです。
「お友達とはどんな話するの？」
「そんなのいないよ。別にいらないし……」
「どうせ、学校の連中なんてみんな、あたしの人気を妬んでるのよ」
　この人もアレでした。
　ついつい選んでしまった「だけど、みゆちゃん自身にも問題があるのかも……」の一言が引きがねとなり、この局の番組を全てキャンセルするといい出しました。
　もうやけです。
「どうぞご勝手に……」
「ご機嫌メーター」は最低値の紫色、**本番中だというのにマネージャーまで登場、出演ボイコットの算段を始めてしまいました。**

　こうなったら毒を食らわば皿までです。
「みゆちゃんのことをちゃんと考えてあげてるのなら、ときには厳しくしてあげないと……このままじゃみゆちゃん、孤立しちゃう……」
　ああ、説教してる！　俺、説教してるよ！



番組中であるのも関わらず
マネージャーと出演ボイコットの算段。
この後カタルシスに満ちたオチが待っている。

本番中、アイドルのマネージャーに説教してるよ！
「いうことを何でもハイハイって聞くのは、小さい子供の相手をしてるのと同じだわ」
　すさまじい修羅場です。
　修羅場といえば最近は素人の修羅場を放映する番組も多く、ヤラセの噂も聞こえてくるのですが、これは正真正銘の修羅場です。
　どうなるのだろうと思っていたら意外や意外「香坂さん、ごめんね、番組メチャメチャにしちゃって」と改心してくれました。
『THE　STAR』ばりのカタルシスな展開！
「あたし、香坂さん、だーい好き！」
　ああ、やっちまったよ！　俺、また伝

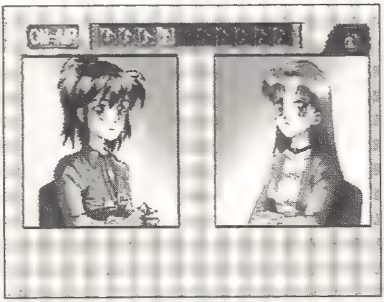
説の放送をやっちまったよ！
まったく世の中、何が幸いするか分かりません。

國府田マリ子vs國府田マリ子

こうして勢いづいた香坂嬢は「本番中にイグアナを連れてくる大阪弁のコメディアン」と渡り合い「やたらと霊の話をする怪奇作家とのトーク中に謎の停電（お陰で番組は大きく盛り上がりました）」などのハプニングを起すという伝説の放送を連発、ついに第四週に辿り着くことができました。

そこに待っていたのは、ミュージシャンの「河合奈津美」。

香坂マリ（國府田マリ子）と河合奈津美（國府田マリ子）、國府田マリ子vs國府田マリ子！　**國府田マリ子である自分は、國府田マリ子を相手にトークを繰り広げることができるのです**（かなり電波系の字面）。



香坂マリ（國府田マリ子）に向かい合うは
河合奈津美（國府田マリ子）！
ファンにはたまらない本人同士のバトル。

格闘ゲームの同キャラ対戦……というよりは最近流行の表キャラvs裏キャラ（キャラクターの少し性能が違うバージョンを「裏キャラ」と称します。「裏キャラ」はそのキャラクターのダークサイド的な位置付けをされることが多いです）の風情ですが、アッパー系の香坂嬢とダウナー系の河合嬢、本当の國府田マリ子は果たしてどちらでしょうか？

河合嬢も國府田マリ子であり香坂嬢も國府田マリ子であることがなんだか話をややこしくしていますが、ここで河合嬢に「自分で歌えばいいじゃん」と突っ込むのは野暮でしょう。

話を切り出すに切り出せない緊張感の中……やりました！

香坂嬢がついに主題歌をOKしてくれました！　國府田マリ子vs國府田マリ子の対決は、國府田マリ子の勝利で終わったのです！

（Y）

BOYS BE…

ジャンル
シミュレーション
メーカー
講談社
発売日
97.3.28
定価
5,800円
ランク
★★★

『週刊少年マガジン』に連載されている同名のラブコメをゲーム化。マンガは一回二四ページなのだが、本作では一年間に渡って続く甘美な恋愛体験を満喫することができる。自分の愛情の大きさをそのまんまのビジュアルで表現した「ハートインプレッション」システム、文字通りギャルを両天秤にかけてしまう「バランス・セレクト」システムなど、本作ならではの新機軸が満載されている。

お約束の嵐に耐えろ!

狂ったギャルゲー愛好家の諸兄、お元気でしょうか? **筆者は死にそうです。**企画会議でソフトの分担を決めたときは見逃してましたが、追い込みに入り、週にギャルゲー四本やってると、とんでもなく人権を蹂躙されてる気分になってきました。

それはさておき、ヤンキー腕っぷし系と行く先々に死人続出の祖父フェチ少年探偵に表面積の九九・九九%は占められてそうな『少年マガジン』の中にあって、孤高にラブを貫く長寿マンガが『Boys Be…』。『マガジン』の大方針は、「お約束」のオラオラをマッハで叩き込み、足腰立たない読者を不思議時空に引っ張り込むことですが、『Boys Be…』はそれを一番忠実に実践しているベテラン鬼軍曹と言えましょう。

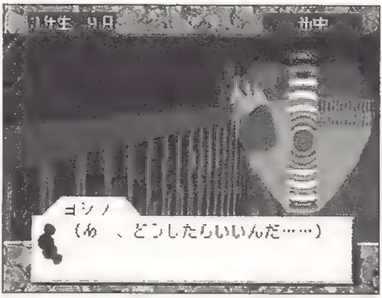
同じ原作者の『NAGOMI』は、主人公が「ギターの弾き語りから路上ライブ、東京の美少女と幼なじみにほのかな恋をしながら、地元のふるさと祭りでシャウト」と、先が読めるだけに読まずにはいられないブラックカレー的な味付け。「前かがみで見えそう(けど見えない)な胸」「汗をふいたハンカチが同居女子のパンティ」など、下半身にきわめて近い純情を満たすテクは折り紙付き。

ほとんどのギャルゲーの雛形とも言えるビッグネームなので、商品の一環としてゲーム化されるのは自然な流れなんで

すけど、一回二四ページの読み切りだからこそ耐えられる甘美なお話も、数珠つなぎにして二年間の長丁場にしたら、バケツ一杯のジャンボパフェのごとき甘党でも降参なシロモノに化けてしまったのが、このゲーム。
　それでも作るのが「大人の事情」なんだけどね。

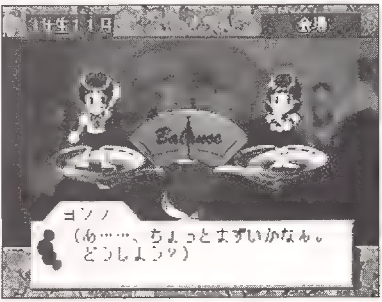
驚異のハートインプレッション

　根強い人気のライトエロ表現も、ソニーさんのシマの入国管理局ではビザが下りなかった様で、せいぜい大胆な水着で恥ずかしいナ程度にセーブされてます。いっそパソコンに移植して寸止めの先まで徹底追跡しちゃった方が売れるとは思いますが、そこまでは踏ん切り付きませんか？　**まだ守るべき何かを持っておられますでしょうか講談社様。**例えば、年二回の「有明まんが祭り」でスカウトした同人作家を使って（以下略）。
　ゲームの目的は「今年こそ、ガールフレンドを作りたい」と思っている高二の主人公が、卒業までに相手をゲッチュすること。ユニークなのはゲーム進行のシステムです。普通は一～四と番号振られた中から行動を選ぶところですが、デジタルな恋愛など『Boys Be…』らしくない！　とばかりに「ハートインプレッション」システムを採用。女の子との会話で、相手に対する自分の気持ちや、感情を表現できる優れもの……のようです。
　一〇ステップに刻まれたサシの上にどでかいハートマークが現れ、パッド上で大きくすると「好き／積極的／望む／気持ちを強くアピール／凄い気合い」、パッド下で小さくすると「嫌い／消極的／望まない／気持ちを抑える／気合なし」とやたら細かく調整できますが、「積極的」と「望む」がどう違うんでしょう？
　しかし、プレイした感触では「凄い気合」「気合なし」「それ以外」の**三段階し**


「ハートインプレッション」システムにより
画面の半分以上を占める巨大なハート。
ものすごくストレートで分かりやすい図。

かチェックしてないので一安心。「きっちりと全ての反応が作り込まれていたらどうしよう?」と必死でメモを取り取りプレイしてたのがバカみたいです。「恋の鞘当てや、二股をやってこそ恋愛ゲー!」とばかりに、二人の女の子を文字通り天秤にかける「バランス・セレクト」システムもあります。が、これも「どちらが重いか?」しかチェックしてないので一安心。

本作の最大のネックは、**女の子の描き分けが不自由で見分けが付かない**こと。雰囲気作りに貢献してるのか、ただ単にウザったいだけなのかは、皆さんに判断をお任せしようと思います（ヒント：マジでウザイ）。

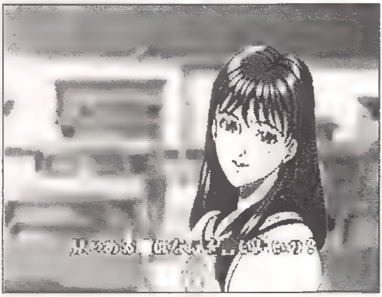


女の子を文字通りの天秤にかける
「バランス・セレクション」システム。
分かりやすいがこれはあんまりだ。

過酷な恋愛トライアスロン

始まった高校二年の新学期、主人公と同じクラスになるあこがれの花井美紀。いわゆるラスボスって奴で、銀行支店長の父親とピアノ教師の母に大事に育てられた一人っ子、部活で新体操をたしなむ、野島ドラマでいかにもイビられそうな令嬢です。そして、彼女の友達が杉本久美子。主人公の幼なじみでおてんばでショートカットであねご肌、でも男の子の前ではちょっぴりシャイな甘え下手。

どちらも「個性派」の付かない美人で（「髪型だけで区別」というのは失礼）、色々したい盛りの高校生ならばどっちかに飛びつきそうなものですが、お預けの


オープニングムービーより
「BOYS BE…」の王道を行くギャルの顔。
あとは髪形のマイナーチェンジとなる。

じれったさを楽しむのが『Boys Be…』の粋なトコ。焦っちゃいけません。

ハイキングの最中に不良たちにからまれた美紀を「久美子がトイレで倒れたから助けて」と機転を利かせて助け、ボートの中では会話が続かず気まずかったものの、まずまず良いムード。

そして、迎えた夏休み。彼女との距離を一気に縮めるチャンス到来です。田舎のおじさんから「海の家でバイトしないか？」との声がかかります。

「いいえ」「そう言わずに」「いいえ」「そこをなんとか」仕方ないな、と海に行くと、着いた駅前で道を聞いたぶっきらぼうな美少女の藤井直子から、いきなりナンパ男扱い。**本人は暴走族と付き合ってるくせに。**バイト先では案の定顔を合わせてしまい、案の定の沈黙と、案の定の和解と案の定の恋愛と……ええっ、いきなり三年の三月に飛んじゃったよ！ 暴走特急の勢いで押し倒された気分です。さっきまで着々と築いた伏線は何だったのでしょう？

気を取りなおして二回目。

本命は美紀狙いです。生徒会で凛々しく仕切る矢島エリにも、入学式で道に迷って偶然知り合った水原ひかるにも目をくれず、くれず、くれず……ゴメン、クリスマスパーティと豪華な別荘に目が眩んでしまった庶民なボク。一度ひかるを選んでしまうと、もう後には戻れません。久美子も美紀もエリも誰も出てきやしなくなります。クモの巣にかかった獲物か**目に見えない結界ハラショー**です。

問答無用で振られました。ダンパ（ダンスパーティ）でキスしようとしてはぐらかされた挙げ句、ひかるは疎遠というか神隠しに遭ったように消えました。次に現れたのが、受験の予備校でガリ勉をする優等生の榊しおり。ひっきりなしに出会いがあるのは、ドア前で「チェンジ」と言うと代わりの相手をよこしてくれる何かのサービス業のようです。

ギャルゲーってそういうもんなんですけど、途切れなく出会うのは無茶苦茶不自然です。

また速攻で振られました。やけっぱちになって、バイクで街に飛び出す主人公。やはり事故ってしまい、美人看護婦の付き添いが……って、もう**三年の一月なんですけど**。例によって注射がヘタレな人で、「痛かった？」と聞かれて愛情たっぷりに答えると、一度屋上で出会った以外は退院まで姿を消しちまいました。病

院相手に訴訟起こす選択肢はないのか？

魔のクリスマス決戦

分りました。浮気はもうしません。

固い誓いを立てて美紀に一直線。「バランスシステム」の二股選択でも、同じくロンゲで紛らわしい榊しおりと目をキリキリ細めて区別、全てにおいて美紀を優先します。バレンタインデーに教室に押しかけてきたひかるも上手くあしらい、度量の広さを見せつけてやります。二年の冬のクリスマスにも、教会での想い出をソツなく作りました。涙ぐましい努力の甲斐あってか、他の娘が現れないオーラロードに突入したようです。

そして三年の一〇月。立て続けに三回の山場を迎えます。最初がダンパでの不良との殴り合い。というか美紀にからんだ不良（よくからまれるな）に立ち向かって一方的に殴られるイベント。逃げたりしたら即バッドエンド、不良に媚びても奈落の底に直行です。

二回目はヨソの組の「白鳥さん」との妙な噂が流れ、美紀との仲がピンチとなります。このピンチを電話の根回しだけで鮮やかに解決してしまう主人公。**とても嫌な高校生です**。

しかし、何となく美紀とも空々しくなったまま、クリスマスを迎えることに。

他の娘なら五回は落とせる関門を潜ってきたラスボスですから、負けられません。親友の卓也と別れたばかりの女の子からデュエットのお誘いに、ちょっと冷たくあしらってみます。バッドエンド直行。今度は暖かく答えてみます。**バッドエンド直行**。

半泣きでセーブポイントを二、三個さかのぼってやり直しても、結果は変わりません。「よもや？」と敵意全開でお誘いを断ると、教会に美紀が現れたではありませんか！ そして、ハッピーエンドを迎える二人。

やったぁ、美紀を倒したぜ！ こんなの分るかぁ。

ゲームとしては難しい部類に入らないはずなんですが、紛らわしい「ハート・インプレッション」システムのおかげでジャミングがかけられているって印象です。台詞がとにかく恥ずかしいので、心のツボをツルハシでワイルドに突つかれたい人にはオススメ。

しかし、このマンガ家、ホントに複数の女の子の描き分けができてねーな……。

（T）

レーシングラグーン

ジャンル
RPG
メーカー
スクウェア
発売日
99.6.10
定価
5,800円
ランク
★★★

架空世界の横浜を舞台に、「チーム ヘイラグーン レーシング」の熱きバトルを描いたスクウェアの意欲作。あまり聞き慣れないドライビングRPGとは、「レースに勝つことで敵のマシンからパーツを奪い、自分のマシンをパワーアップさせていく」というシステム。マシンのパーツが五〇〇種類以上と非常に抱負なため、マニアックなチューンナップまで楽しむことができる。

不幸な食材のカップリング

料理の楽しみは、思わぬ食材を組み合わせたとき、意外な味わいが出ることです。しかし、試してみる前から、**思考実験で失敗が分かりそうな場合**（例：スパゲティの生クリームあえ）あえて作りはしないでしょうし、客に食べさせることもないはず。

「レーシングゲーム（RCG）とロールプレイングゲーム（RPG）の融合」と聞いたとき、自分の思考実験が間違っていることを、スクウェアのために切に祈ったものです。

レーシングゲームは普通、最初に扱いやすい車を用意し、操作の感覚に慣れさせてから、曲がりにくいがパワーの高い車という具合に、難易度をステップアップさせていく方式を取ります。つまり、「最初の車はそこそこ強い」のです。

しかし、RPGは、普通の人だった主人公を鍛えるゲームですから、初期の状態は、それこそスライム並みに設定されています。それでも、「経験値稼ぎ」を繰り返し、コツコツお金を蓄えれば着実に強くなり、「弱かった過去」が爽快感に置き換えられていきます。逆に言うと、「最初は徹底的に弱くしておく」のがRPGの基本でしょう。

この二つを合体させると「最初から強くて、後になるほど弱くなるRPG」ないしは「最初の車が弱すぎて全然勝てなかったのに、後半は楽すぎて退屈なRC

G」のいずれかになる、と思われます。二つとも、一般的には「中途半端なゲーム」と評価されそうですが。

横浜ドン亀伝説

さすがはスクウェア、この予想は当たりませんでした。正確には**中途半端どころかやってられない**だったのです。

最初の車は「遅い、曲がらない、止まらない」の三重苦を背負い、カーブへの弱さが普通じゃありません。ガードレールに接触したが最後、ライバル車に追いつくチャンスは、永久に失われます。

「車でRPGをする」＝「雑魚を食わない限り、強くなれない」のですが、ここはアレフガルドの守護された地ではなく、普通の街の横浜。道路も、誰でも走れる公道なので、自分の愛車よりぶっちぎりで速い敵車が、至るところを転がしてます。「助けてママン！」と叫びたい心境に浸れます。

「バトル」への入り方は、自分からパッシングをかけるか、パッシングをした敵車に突っ込まれるかのいずれか。**どう考えても族の行動様式**なんですが、横浜の市民の皆さんから、よくスクウェア本社に、苦情が殺到しなかったものです。

この戦いには、勝っても負けても経験値が入り、エンジンなどの「ユニット」のレベルが上がります。それと、勝った場合は、相手の持つ「パーツ」（マフラーやタイヤ）と「リワーズポイント」（これをためないと、欲しいパーツが指定できない）をもらえます。まあ、車をバラしてカッぱいでいると言えば、分かりやすいでしょう。

が、負けたときは、当然のように**自分がカッぱがれます**。お情けなのか、エンジンぐらいは手を付けられませんが、パーツは容赦なく没収に遭います。長い間、勝てそうなワゴンを待ち伏せ、やっとの思いで手に入れたタイヤが、唐突に突っ込んできた速い車に奪い去られると、食物連鎖の底辺にいるような、『羅生門』的な悲哀を感じられます。

このゲーム、スクウェアは「RPG」とジャンル分けしたのですが、某プレステ雑誌が「**でもやっぱりレーシングでしょう**」と身もフタもない突っ込みを入れていました。その後、抗議された某雑誌は、「スクウェアに言われたので、RPGと言いなおします」とフォローの記事を載せてましたが、裸の王様が風邪を引かないか、心配でたまりません。（T）

ノベルズ〜ゲームセンターあらしR〜

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
ヴィジット
発売日
99.5.4
定価
5,800円
ランク
★★

説明不要、伝説のゲームコミック『ゲームセンターあらし』がサウンドノベルで復活！「イーブルネット」「野望のお笑い王国」「まいにちがすぷらった」というモードを解くことで、待望の「ゲームセンターあらしR」にたどり着ける。ゲーム伝道の旅から地球に帰還したあらし、一平太、さとるがミニビットマシンをプレイする……というシナリオは、著者であるすがやみつる氏が担当している。

伝説の霧から

『ゲームセンターあらし』には最早解説の必要さえないかもしれません。

小学館の漫画誌『コロコロコミック』に一九七八年〜一九八三年までの約五年間連載され、後にはアニメ化もされた（ちなみに熱い主題歌の作詞は原作者すがやみつる本人）史上初のゲームコミックです。後の『ファミコンロッキー』（五〇連射とうそ裏技）、『ファミコン風雲児』（ドットチェンジ）、『ファミ拳リュウ』……等は全て『あらし』の息子達と言えます。

巨大な出っ歯がトレードマークの主人公・石野あらしが、仲間の大文字さとる（大金持ちの天才プログラマー）と月影一兵太（肉体派の元不良中学生）と共に必殺技を駆使してTVゲームで戦う——という、TVゲームと「友情・努力・勝利」が一体となった王道少年マンガなのです。

その伝説の作品が、サウンドノベルとなって遂に帰還するのです！

封印

メニューには「イーブルネット」「ジャスティス」「野望のお笑い王国」「まいにちがすぷらった」、そして「ゲームセンターあらしR」の各シナリオが並んでいます。

早速「あらしR」を選択、スタートしようとしたら……、

「このシナリオは現在封印されています。プレイ可能な規定ポイントに達するまでしばらくお待ち下さい」というメッセージが。
　タイトルは『NOVELS～ゲームセンターあらしR～』、パッケージイラストもあらしなのに……なぜ?
　愕然としつつマニュアルを見ると、各シナリオでエンディングに辿りつく毎に、それに応じた「ポイント」が加算されていき、『『ゲームセンターあらしR』以外の各シナリオで、各一〇〇〇ポイント以上獲得している」「『ゲームセンターあらしR』以外の各シナリオで、合計二万ポイント以上獲得している」（以上、マニュアルより）という条件を満たして始めて「あらしR」がプレイ可能になる――とのこと。
　前代未聞の状況におあずけを食らった犬の心境です。

伝説のために死ぬ

　最初の「イーブルネット」を選んでゲーム開始。
　主人公のアキラは年下の彼女サキと共にソフトハウス「ヴィヴィット」でバイトする美大の二年生の一九歳。『魔王召還ゲーム』の締め切りも近いある晩、CG担当の山瀬さんと話をしていると、突然魔王のCGが写ったディスプレイから放電が起こり、彼は火傷を負ってしまいました。救急車を呼ぼうにも電話が通じない……というわけで最初の選択肢です。
A「救急車がだめならぼくたちの手で病院まで運びましょう」
B「ビルの外へ出て、公衆電話を探してみましょう」
C「この建物の中の、他の会社の電話を借りて、試してみましょう」
　事態が急を要するようなので、Aを選択しました。
　山瀬さんを運んでエレベーターへ乗りましたが……なんと!
　エレベーターが突然石のように落下を始めたではありませんか。
　死にましたが、幾ばくかのポイントを貰えました。
　次は常識的判断としてCを選択。また死にましたが、ポイントを貰いました。
　正解はB。その後の選択肢で下へ行くと、またも死にました。
　あまりのサドンデスに途方に暮れかけましたが、よく考えると、ポイントが二万点以上貯まると「あらしR」がプレイ

できるのです。

あらしがプレイできる……そう考えるとゲームオーバーが怖くなくなりました。

ヤバそうな選択肢を選んでポイントを貯めていきます。五〇〇〇ポイント達成時などの区切りには、あらしのムービーが出てきて祝福してくれます。

頑張れアキラ！　もっと死ね！

死んで死んで死にまくっていたら、エンディングまで辿りつきました。

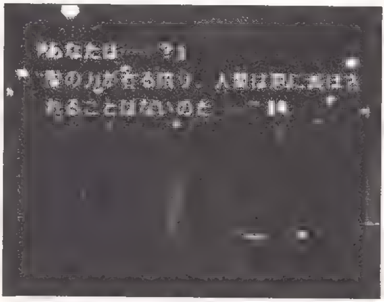
二人の「愛の力」が魔王を倒して大団円です。

もう死ねないのか、アキラ！

野望の王国

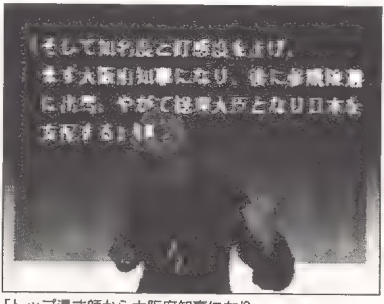
シナリオは続くのですが、筆者的に一番の当たりは「お笑い野望の王国」です。

「トップ漫才師となり、大阪府知事となり（芸人知事、横山ノックはセクハラが原因で退陣しましたが）、参議院選挙に出馬、やがて総理大臣となって日本を支配する」という野望のために主人公・耕作は戦います。



「イーブルネット」のラストシーン。
死にまくりながらも育てた愛が
魔王を倒したのだ！

相方と共に公園でボランティアのおばちゃんに怒られたり、放火犯と間違えかけられたり、宇宙のブラザーを目撃したりしつつ（ちなみに、ここでは芸人「マジー五郎」に弟子入り志願していない方が面白い展開になります）、耕作と相方・小松の修行は続きます。



「トップ漫才師から大阪府知事になり、
参議院選に出馬して総理大臣になる！」
過剰に熱く夢を語る耕作。

子供ができてしまい、夢を捨てた友人。ヘマをしでかしてしまったが、未だ野

望を捨てない芸人。
彼らとの関わりの中、耕作は師匠からもらった芸名「泥沼亭イモリヤモリ」を掲げて「なにわ大阪漫才コンテスト」に挑む……！
実写取り込みのグラフィックは、耕作を始めとして所謂「二枚目」タイプは一人として出てこないのですが、それだけに彼の体当たりっぷりが心を打ちます。
そう、高みに立っているだけでは、何も解決しないのです。
熱血です。このシナリオの面白さに、いい意味で「あらしR」のことを忘れていました。

ゲームセンターあらし

ついに封印も解かれ「ゲームセンターあらしR」です。
あらしの弟「とんがらし」が一人勝ちしているゲーム大会。そこに現れた謎の宇宙船から出てきたのは……あらしとさとると一平太です！　ゲーム伝道の旅から帰ってきたのです！
あらしはとんがらしに挑戦、あらしvsとんがらしの兄弟対決！

ゲームウォッチ型の宇宙船から降りてきたのは……
あらしに一平太にさとるだぁッ！

あらしはポリゴン格闘ゲームを見て**「ええっ？　これがゲーム？　まるで映画じゃないか！」**と驚愕しつつも、あっという間に順応。さとるは「このゲームはどうみても三二ビットはある！　クロック周波数も格段に速い！」と現代のゲーム機のスペックを看破。一兵太も声援を送ります。
「炎のコマ」で見事勝利（「処理能力の上がった現在のCPUも、炎を発する程の高熱にさらされると計算能力が落ちてしまう」とのこと）したあらしを、スクリーンの中から伸びた謎の手が異世界へと引きずり込んだ！　その先に待っていたのは、あらし最大のライバルで改心したはずの「ドクロ大帝」！
行く手を塞ぐのはアマゾネス（あらしの母ガラエ）、銀八先生（教師なのにあ

らしとゲーム対決)、山嵐大作（ヌンチャクでゲーム)、ゲーム歯医者（まんまのネーミング）ともう、**二五歳以下置いてきぼりのディープさ。**

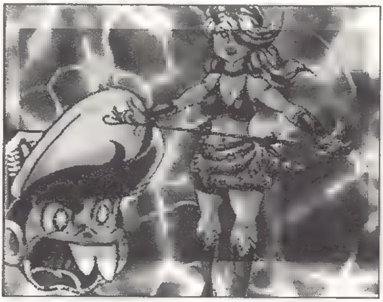
流石は原作者すがやみつる本人がシナリオ／原画を担当してるだけはあります。

選択肢も「アマゾネスの必殺技は？ ノーベル・ダイナマイト撃ち／ノーブラボイン撃ち／ノーパンヒップ撃ち」「プリンセス・コブラの必殺技は？ 超空間ブラックホール／秘空間ホワイトホール」と、ほとんど「ゲームセンターあらしカルトQ」とでも言うべき代物ですが、全然平気です。

だって、全部常識ですから。

ついにドクロ大帝とあらしの最終対決、二人は互いに必殺技を繰り出しますが、勝負がつきません。ドクロ大帝は遂に禁断の秘技「亜空間惑星大直列」を繰り出しました！ このままでは惑星がグランドクロスを起こし、太陽系はおろか銀河系の全てが滅亡してしまう！

一平太とさとるが水魚のポーズをとった！ 最後の超秘技！ その名は……、「スーパーノヴァ・トリニティィィィィイィィィィィィィィィィ〜!!」



プリンセス・コブラは、
あらし最大のライバル「ドクロ大帝」の娘。
こんなのクソゲーハンターには常識中の常識！

やりました！ 銀河は救われたのです!!

止めるとんがらしを振り切って、あらしは再び宇宙へとゲーム伝道の旅に旅立ちます。

感動的な光景に涙が止まらないのですが、よくよく考えると、あらしが次世代機のコントローラーに驚いてたり、さとるが三二ビットCPUに驚いてたってことは、まさか……彼らの宇宙で伝道してるゲームって『ギャラクシアン』とかゲームウォッチなんでしょうか？

思わず笑いかけてしまった愚かオタクな筆者なのですが、これらゲームの基礎をおろそかにして何があるのでしょう？

あらしよ、永遠に八ビットゲームの人であれ！ （Y）

できる！ゲームセンター

ジャンル
シミュレーション
メーカー
翔泳社
発売日
99.1.14
定価
5,800円
ランク
★★

ゲーマーならば誰もが一度は夢見た、ゲームセンター経営をテーマにしたシミュレーションゲーム。「筐体を並べよう！」「ゲームを動かそう！」「スタッフを募集しよう！」など、経営内容は実にリアルかつチマチマした印象。登場するゲームの名前は全て元ネタがバレバレのパロディだが、その数にして一二〇〇！ 一九七八年から約二〇年にも渡る激動のアーケードゲーム業界を、君は乗り切ることができるか？

売れない！　ゲームセンター

ゲームセンターが経営できる！　一〇年ほど前なら、なんと魅力的に聞こえたことでしょう。

ずらりと並ぶスタンドタイプの筐体、鼻をくすぐるワックスの香り。我がもの顔に巨体を誇る体感ゲームのまわりには、二〇〇円も払えないお子様たちの人だかり。インベーダー全盛の頃に、テーブル台ごと買ったバブリーなご家庭は、決まって**一年後には夜逃げ**したり、不幸アイテムとしても正に定番でした。ファミコンを持ってるだけで金持ち扱いされた当時のゲーム好きにとって、ゲームセンターを自分の所有物にするのは、夢の中の夢、フィールドオブドリームスだったのです。

しかし今や、家庭用ゲームの出来がアーケード（ゲームセンター）ゲームを凌ぎ、ゲーセンは血に飢えた対戦野郎と「きゃー、あれ取ってー！」とおはしゃぎになるバカップルのおこぼれで、何とか食ってる体たらく。「アミューズメントパーク」なんて玉虫色の名前で呼ばれている施設に、ビジュアルショック的な舌の肥えたきょうびのお子たちが、憧れるはずもありません。

そういう企画をあえてゲームにして出そうってんだから、よほど勝算が見込めたのか、自分の趣味に突っ走る冒険野郎マクガイヤー（ホメ言葉）のどちらかです。セールス的な結果は……そう、マク

ガイヤーが超ウルトラ大銀河スーパー暗黒ホラー帝国を相手にナイフ一本で奮戦した感じ、とでも言いましょうか。
心意気だけ高く買って、**流れ星に合掌**。

ゲーセンの夜明けはまだか

すでに線香の一本も上げたくなる心境になりつつ、ともあれCDをプレステにセット！
ポニーテールの店員とボブカットの店員からアドバイザーを選ぶ画面が出てきますが、どちらも機能差やヒゲの本数に違いはありません。ちょっと可愛いショートカットをツモすると、首から下が出て男だと知りガクゼン。まあ別に性別がどちらでも悔しすぎるゲームではないのですが、男を女子より美形にする辺りが時代にささやかに媚びてる、とでも言いましょうか。
遊び方は、一九七八年からの激動の二〇年を金銭的にサバイバルする「経営モード」と、同じ期間を四章、計二〇本のシナリオにばらして追体験する「シナリオモード」の二つ。経営の方が本チャンで、シナリオのはチュートリアルちゅーか「少しずつ操作を覚えていきましょ」って位置付けらしいので、まずはシナリオからトライ。
「ゲームセンターの夜明け前」は、ぽんぽんボールをラケットで打ち返すだけの単調さがトリップ感覚めざましい『ポン』というか、このゲーム内では『ポトン』が出たばかりの頃が舞台です。架空ってより**元のタイトルがモロバレ**な偽名ですが、メーカー許可を取るのがメンド臭い以前に、平成不況のルビコンを渡り切ったメーカーが圧倒的に少ないゆえに無理ってものでしょう。こんなところで経済の寒々しさを感じるのもなんだか。
「きょう体を並べよう！」のシナリオは、ひたすらに筐体を並べるだけで、「ゲームを動かそう！」は筐体にゲーム基板をセットの練習ステージ。今さらですが、ゲームセンターのゲームは「筐体」＝ケースの中に、ゲーム本体の詰まった「基板」を入れる仕組みでして、プレステなんかのCDポン→即ゲーより色々と手間要りモノイリなのです。ゲーセン店員がカギをじゃらつかせて基板を引っこ抜くのが羨ましいかつての小僧にとっては**この手間こそ命！**
けどやっぱり軽く遊びたい向きにはウザったいだけなので、訴求力がマニアへの一点突破に集中して「全然セールスに

つながらねぇよ！」的な在庫確定の運命を約束しています。

「スタッフを募集しよう！」は、店内の掃除をしたり両替をしたり、コインを飲み込んでクレジット入らない筐体の世話を見たりするスタッフを雇うのみのステージ。「施設を置いておこう！」はジュースの自動販売機を置くだけの話……ときては、さすがに**懇切丁寧を五〇〇メートルはオーバー**してウゼェと言いたくなるしつこさです。

「ゲーセンにトラックが突っ込んできて、黒服がマシンガン掃射！」みたいなドラマチックさを求めるのも何か違う気もしますが、パズルゲームと錯覚してしまうほどの単調さっていうのもいかがなもんでしょう？

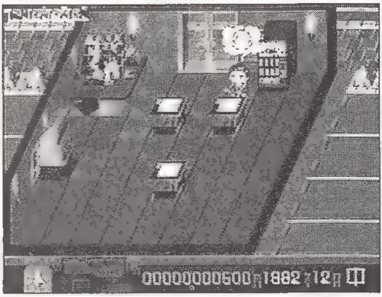
お店に＊＊を呼ぼう！

第二章は、社会現象にもなって新聞もにぎわせた『スペースインベーダー』の黄金期になるわけですが……あっ、本作では『インヴァーター』でしたか。『**スペースヴィンコ**』でも『**スペースフィーバー**』でもなく。

朝っぱらから「インベーダー喫茶」の前でいい年した大人たちが行列作って「営業回り途中だろ！」って背広姿が一〇〇円積み上げて連コインしてたあの頃。歴史的文献によれば、小学生がきょう体の上で倒立したりピアノの特訓したり手から炎を吹き上げていたそうですが、なぜだか「**テニスのガットが一番使える**」という豆知識を聞いた覚えがあります。百円ライターの火花も有効でしたか。

「お店に人を呼ぼう！」
「お店にお金を呼ぼう！」
「お店に人気を呼ぼう！」
「お店に話題を呼ぼう！」
やってることが全く同じです。

あくせく追われまくってる内に、勝手にクリア条件が満たされてしまい、達成



「人を呼ぼう！」「お金を呼ぼう！」「人気を呼ぼう！」
「話題を呼ぼう！」……。
何を呼んでも画面に変化がないのは悲しい。

感はなくて疲労感ばかり蓄積していきます。こちらがあずかり知らないところで一方的に評価を付けてくれるゲーム雑誌には、怒りさえ覚えてきました。

ミーハー気分はすっかり抜けて、はや日々のシノギに肩を落とすバーチャル零細テナント主人です。「ゼニや、ゼニ稼いでナンボのもんじゃぁあぁぁぁぁ！」とミナミの帝王ばりに肩を怒らせたくなります。

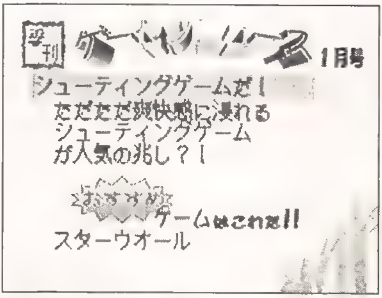
シビアな現実

第三章の「ナスカからの使者」は、『ゼビウス』の大ヒットが冷めやる直前の移行期という、ビミョーに嫌な時期設定です。「置き換えをするべし！」「他で稼ぐべし！」「きょう体を直すべし！」までは、単純に筐体なり施設を入れ替えて、一定の客がコインを投じるのをじっと待ちます。

「店を大きくするべし！」では、一〇万円を稼いで店をでっかくする……って、いきなり難しさ赤丸フィーバータイムなんですがッ！（小池一夫チックな叫び）

筐体は一台五〇〇〇円、基板は一枚四〇〇〇円とデフレな世界での一〇万円は、**いっせんまんえん**並みに重くのしかかります。新ゲームを気前よく入荷しても、客の落とす金はたかだか一〇〇円ぽっち。花代から諸経費その他もろもろを差っぴかれた上で、莫大な借金を返すまで足抜けできない吉原芸者の境地です。さっきまでのぬるま湯は、この地獄に叩き落すプレリュードだったんでしょうか。

こうなっちゃ、なりふりかまってられません。



『季刊ゲーセンニュース』より、
「これからの人気はシューティング！」との情報。
さあ、どうする？

店の入り口近くに人気ゲームを投入、行列ができたら容赦なく設定を「Very Hard」に設定します。とはいえ人気商売、客の意見も取り入れて、シューティングゲームを多めに入れて……**もう人気が下がってやがるだとォ!?**

各ゲームの基板には「寿命」があり、

稼ぎ出すゼニも右肩下がりに経年劣化していきます。『グラディウス』なんか、不当に評価が低い感がありますが、それ以外はだいたい悔しいほど当たってます。マニア人気の高かった二本レバーの『アサルト』も、**マニア向けなりの稼ぎ**で、逆に『ギャラガ'88』なんかの、店の片隅で細々と生き長らえるゲームこそ安定経営のお友達。場末の小汚いゲーセンや、夜中にオヤジがゲロを吐きに来る店に限って倒れないという、**安酒とヤニ臭さにまみれた現実**を突き付けてくれます。

　このソフトのキモは、こうした実在のゲームに対する容赦ないレーティングにあるわけですが、実名じゃさすがに無理だったでしょう。「アンタのこのゲームは人気なかったヨ」と言われて、いい気のするメーカーはいませんから。

　しかも、総ゲーム数がなんと**一二〇〇！**　商標権と著作権のあいまにかかる細くて危ない橋を渡ってるわりには、ゲーセン二〇年選手にしか伝わらないこの面白さ。資金元の翔泳社をダマ……あわわ、説得したプロデューサーほかスタッフの営為努力の方がよほどゲーム的な気がするのは気のせいでしょうか。

「『できる！ゲームセンター』を作った男たち」をネタにしませんか、『少年マガジン』の編集者さん。「**『バイオハザード』を本当に作った男**」と同じくらい無理ですかそうですか。

冷たい方程式

「稼げる内に小銭をしぼり取れ」

「自動販売機をゲームの近くにおいて再プレイ誘発」

「マニアの言いなりに新ゲームを入れてると店が潰れる」

「意外とエアホッケーは手堅く儲かる」

などなど、啓発セミナーに通うよりもナマな教訓をマスターしつつ、チャレンジすること一〇回以上。未だにクリアが全く見えてきません。これは要するに、「**大手メーカーの系列に入らない独立ゲーセンはやっていけない**」って冷たい方程式に目を向けさせたいんだねママン！

「できる！ゲームセンター」のはずが、「できない！ゲームセンター」を証明してどうするかとも思いますが、潰しては借金して事業の建て直しを繰り返す、よくあるドリーミィな中年の気持ちっていうか、駄目なギャンブラーの快感に酔いしれるのは、生半なホラーより怖いのではないでしょうか。　（T）

スラムドラゴン

ジャンル
格闘アクション
メーカー
ジャレコ
発売日
96.4.12
定価
5,800円
ランク
★★

2Dから3Dへとゲームが進化していった過程で、徒花のように存在した技術「プリレンダー」。その「プリレンダー」を駆使して制作された、ジャレコの2D格闘アクション。連続攻撃や避け攻撃、追い打ちといった技を繰り出すことが可能で、ゲージを溜めれば超必殺技を使うこともできる。「ポリゴン」で制作されたゲームに比べると明らかに素朴な味わいで、登場するキャラクターもカクカク動く。

天下一カクカク大会優勝

実はこの『スラムドラゴン』を初めて見たのは九六年頃の東京ゲームショーで、このとき同じジャレコのブースに展示されていたのが『忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬り忍法帳』でした。

こっちは前の『超クソゲー』でも取り上げたことからも、どういうゲームだったかはあえて説明するまでもないわけですが、実は初めて見たときの衝撃だけでいうと、こちらの方がはるかにビジュアルショックな出来でした。

まずはファーストインプレッション。今まで見たことがないほど動きがカクカクしたポリゴン格闘ゲームだと思ったんではないでしょうか？　こんなカクカクした動きなんて見たことねえよ！　もしかしたら**天下一カクカク大会優勝者？**　そもそもゲームジャンルそのものが格闘ゲームじゃなくて**カクカクゲーム**じゃないのか？

だったらすげえぜ！　とすら思うかもしれません。

しかし、よ〜く見てみましょう。ポリゴン格闘にしては、見れば見るほど、あまりにも動きがカクカクしていることに気が付きます。

ポリゴン格闘ゲームは秒間何回画面を書き換えるかによってありがたみが変わってくるもので、テレビの構造上一秒間に画面が六〇回書き換えられる**一イント**が現在のところ最も偉いとされています。

ちょっと技術力に問題があったり人物の造形が複雑だったりするゲームでも、二回に一回は新しい画面を作って同じコマを二回づつ表示したりします。それは結果的に一秒間に三〇回書き直すから**二イント**。

画面に登場するキャラクターが多い3Dアクションゲームですら、三回に一回は新しい画面を作って一秒間に二〇回は書き直す**三イント**が普通です。

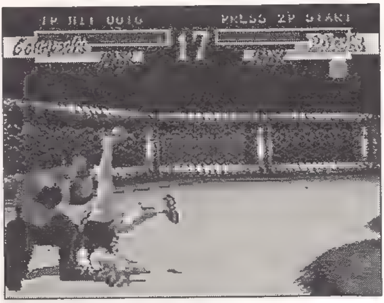
この後は一秒に一五回書き直す**四イント**や一二回書き直す**五イント**があるのですが、このゲームの場合、パッと見た瞬間「**一〇イント以上**」で動いてるようにしか見えません。

つまり一秒間に六回しか書き換えが行われておらず、結果的に『鉄拳3』の十分の一の滑らかさぐらいのような気がします。

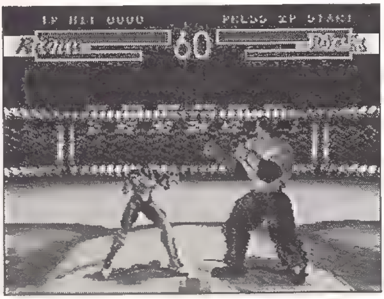
そのうえ一〇イント以上で描写してるにも関わらず、キャラクターの大きさも**かなり控えめ**です。単純に考えたら『鉄拳』とかの一〇倍時間をかけて次の画面を計算してるわけだから、ものすごく大きいキャラクターを表示できて当然なんですが、それでも『鉄拳』より小さいのはなぜでしょう？

標準的なポリゴン格闘ゲームのキャラクターの六分目ぐらいのサイズぐらいしかないので、迫力に欠けます。

そのうえ『ソウルエッジ』や『ファイティングバイパーズ』辺りから流行り始



カクカクした動きで浴びせ蹴り！
せっかくの大技なのに壮快感が皆無。



本当に控えめなキャラクター。
左のギャルに至っては画面の1／3しかない！

めた視点変更による演出なんかもなくて、ひたすら横から見た画面でゲームが進行していきます。

プリレンダーという技術

でも、大丈夫！　心配は無用なのです。なんせこのゲームはポリゴン格闘ゲーム**ではありません**から。

このゲームはポリゴンの代わりに**プリレンダー**と呼ばれる技法を使っています。

高価なワークステーションとかで作った、ものすごく複雑で精密なCGキャラクターをそのままポリゴンで表示させようと思っても、現在のゲームマシンの性能では不可能なのです。だから、ワークステーションでいったん作った絵を二次元のドット絵として取り込んでおくという方式が、このプリレンダーです。

もっと分かりやすく言えば、**ポリゴンのふりをしたドット絵**のことで、スーファミで発売されていた『ドンキーコングカントリー』なんかが、その代表的な存在と言えます。

さて、このプリレンダーにも利点と欠点があります。

利点：ワークステーション並みのグラフィックが実現できる。

欠点：**それ以外全部**。

さすがにそれ以外全部では話にならないので、要点をかいつまんでみましょう。

この3DCGに見える絵は計算によって作画されたものではなく、あらかじめ作画されたものをプレイステーションのメモリの中に全部入れておく必要があります。

プレステのメモリには限界があるので、一秒間に六〇回も描き直したりサイズの大きいキャラクターを用意したりすれば、パンチ一発打たせるデータだけで埋まったりしがちです。

分かりやすく言うと、状況に応じて黒板の上にいちいち絵を描いては消し描いては消ししても黒板の大きさは一定です。これが「ポリゴン」。

その描いて消す手間を惜しんで黒板の上に必要な全ての絵を用意しようとしたら、黒板はあっという間に埋まってしまいます。これが「プリレンダー」。

つまり、キャラクターを画面上に一度にたくさん表示するわけでもないのに、同じキャラクターのアニメーションパターンがむやみに多くてキャラクターも大きい2D大戦格闘ゲームを作るのに**一番向いてない**のがプリレンダーということ

になります。

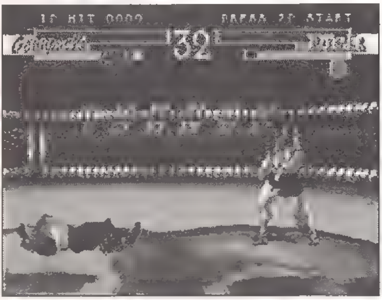
だからメモリという有限の黒板の中になんとか納めるために秒間六コマになったり、キャラクターが小さくなったり、減色処理を施したせいで**ポリゴンで描くより画面が汚くなったり**するわけです。

ロストテクノロジー

普通このような技術は『ファイナルファンタジー』や『バイオハザード』のように動かす必要のない**ゲームの背景**であるとか、ムービーに使うものとして定着しています。

では、なぜ東京ゲームショーに同行していた某有名ゲーム会社のプログラマーさんに指摘されるまで『スラムドラゴン』をポリゴン格闘ゲームだと勘違いしていたかというと、ポリゴン格闘ゲームと見間違えるほど**素朴なプリレンディング**だったからです。

結果的にそうやって作ったはずのプリレンディングのキャラクターですが、なんかワークステーションじゃなくて、三年ぐらい前のDOS／Vパソコンで作ったようなキャラクターにしか見えません。



結果として全く意味のなかったプリレンダー。
画面はこんなにも素朴になってしまった。

それがプレステ上でリアルタイムで3D画像が生成される『鉄拳』とか『ソウルエッジ』みたいな、そういうゲームのキャラクターより**素朴にしか見えない**というのは、ジャレコのCGスタッフの苦悩と経験不足が忍ばれます。

つまり、プリレンダーを採用した**唯一のメリットすらなかった**ということで、結局、これは何のために作られたゲームなのかよく分かりません。

元々プリレンダーというのは、演算・描画能力の低いプレステやサターン以前のスーファミなどのゲーム機上で無理矢理CGっぽい画面を出すための**苦肉の策**として考案されたものでした。

つまり、低機能なマシンが虚勢を張るために存在した技術であるということが、これでお分かりでしょうか？

その虚勢を**なんでプレステで張らなければならなかったのか**、その謎が残ります。本当に、なんでプレステではほとんど無意味だったプリレンダーを採用したんでしょうか……？

時代の徒花

ゲームシステムとしては操作系などはなかなかよく考えられているようで、マニュアルの操作方法のページを読む限りでは、かなり面白くなりそうなシステムを満載しています。

ゲームクリア後に流れるスタッフロールを見ていると、監修としてゲーム評論家の浜口ＩＳＡＭ氏という人物が関わっているようですんで、この辺は浜口氏の功績によるものでしょうか？

ですが、ゲームは企画書や仕様書だけでできるものではなく、それ以前の問題が山ほど横たわっているんだよという恐ろしい現実をまざまざと突き付けてくれます。

思えば、この企画が立ち上がったであろう九四～五年頃は、３Ｄ格闘というだけでありがたかった時代でした。

当時、アメリカやヨーロッパで流行っていた『キラーインスティンクト』という恐ろしいほど大味な格闘ゲームが、やはり『スラムドラゴン』と同じプリレンダーを採用していました。画面を見て**３Ｄ格闘ゲームだと思い込んだ人が続出**したせいで、『キラーインスティンクト』は大ヒットしたものです。

そこで『スラムドラゴン』でも同じことをしようとしてみたけど、結果的にたった一年で完全に時代が変わっていた——というか、プレステでプリレンディング格闘をやることに、全然まったくこれっぽっちの意味もなかったというのが真相なのでしょうか？

ポリゴン格闘ゲームを造る技術的土台がなくても、なんとかそれらしいものを作らなければならない。これは、ゲーム界の苦い青春の思い出と言えます。

これからプリレンダーは、ますますなかったものとして扱われていくことになるでしょうが、五年後一〇年後にはそういう２Ｄから３Ｄへと時代が移り変わる過程で、時代の徒花のようにたった数年だけ過渡的に存在した技術があったことを**とっとと忘れたい**ものです。 **（Ａ）**

クライシスビート

ジャンル
格闘アクション
メーカー
バンダイ
発売日
98.6.18
定価
5,800円
ランク
★★

豪華客船を乗っ取った凶悪テロリストに対抗するため、「刑事のエイジ」「美形スパイのケネス」「スーパーモデルのJJ」「モップが武器のヤン」が戦いを繰り広げるバンダイの格闘アクション。ボタンを連打して必殺技を出していくが、本作の特徴は、何と言っても「ロックオンカウンター」と呼ばれる各キャラクター特有の特殊攻撃。テロリストを即死させる無意味なまで破壊力は「壮快！」の一言。

妄想全開！ロックオンカウンター

『クライシスビート』は、『ファイナルファイト』系（ベルトスクロールの格闘アクション）のポリゴンアクションゲームです。

本作の特徴は、様々な障害物を利用した「ロックオンカウンター」と呼ばれる本作独自のアクションにあります。

舞台は、ショッピングモールからカジノまである超豪華客船。

あらゆる物があるその中で、障害物を利用して敵を倒せるというのですから、デジタル暴力愛好家としては妄想も膨らもうというものです。

手すりに犠牲者の顔を押し付けて引きずりまわすとか、脱出用のボートに犠牲者を放りこんでそのまま出航させるとか、犠牲者の上に乗って階段をサーフィンとか、プールに沈めるとか、**お高くとまったブルジョアな人質の皆様方を煽動して自分は高みの見物**とか、舷側から渡した板からサメのいる海にダイブさせるとか、もう**頭の中はパンパン**です。

尻の実戦性

プレイヤーはスタンダードな刑事「エイジ・ガーランド」と足技を武器とする美形スパイ「ケネス・キーロワ」、モップを武器とする「ヤン・ハイント・フェイスウ」、プロ級のレスリングテクを持つスーパーモデル「ジュリア・ジェファー

ソン（ＪＪ）」の四人。
最初はストーリー的に関わりのある「エイジ＆ＪＪ組」か「ケネス＆フェイスウ組」でしかプレイできないのは、ストーリー重視のならではの本作のこだわりでしょうか。
当然ながら筆者が選ぶのは、テロリストに幼い親友ミリーをさらわれて怒り狂っているＪＪ。
素手でテロリストに立ち向かうような女ですから、きっと虎の穴のレスラーも許しを乞うほどの残虐ファイトを見せてくれるに違いありません。
服の色が赤色なのも、**きっとテロリストの血で染まったのでしょう。**
正に、レッド・デスマスク、テロリストに立ち向かう動機としては彼女が一番ヤバそうなのも見逃せません。

狙うは、ロックオンカウンターのみ。
ロックオンカウンターに必要な障害物の周りを人待ち顔でウロウロする金髪女性は、誰がどう見ても質の悪い売春婦のようです。
「お兄さん、よってかな〜い？」と、偏見に満ち満ちたアフレコを頭の中でオンエア。
最初は敵よりも障害物を掴んでしまって上手くいかなかったロックオンカウンターですが、「テロリストを掴んで障害物の前に連行する」というテクニックを覚えてからは成功率が上がりました。
ごみ箱を背にした敵に向けてヒップアタックが一閃、**敵は即死しました！**
さすが血に餓えた女レスラーの尻。
百戦錬磨のテロリストも目じゃありません！

ＪＪのヒップアタックがテロリストに炸裂！
悶死するテロリスト!!
尻の実用性が証明された瞬間だ。

この調子で、いろんな障害物にロックオンカウンターを試してみます。
手すり。手すりを背にした敵にヒップアタックが炸裂！　やりました。テロリストはテロリストは即死しました。
次はベンチ。ベンチを背にした敵にヒップアタック！　やりました。テロリス

トは死にました。
今度はドラム缶。ドラム缶を背にした敵にヒップアタック！　またも即死です。
苦しい訓練を乗り越え、覚悟を決め、友と別れ、田舎の両親に不孝を詫びつつも理想に燃えて豪華客船に乗り込んできたテロリスト達、その末路は尻でした。
あまりにもマニアックな末路ですが、よく考えると、尻というのは人間の体の中で一番脂肪が厚い場所。
つまり、少々殴られても痛くない上に、普通打撃に使われる頭や拳や脚と比べると圧倒的に面積が広い＝当たりやすいのです。
というわけで、接近戦における尻の強さが証明されました。
ヒップアタックの第一人者である越中詩朗（侍）がＳＡＳやデルタフォース、ＧＳＧ９に教官として赴く日も遠くありません。

残機が増えるぜロックオンカウンター

次々とテロリストを尻で昇天させる、我らがＪＪ。
尻の次は尻、その次も尻……。
ロックオンカウンターの基本の動きは「障害物を背にした相手に攻撃→相手吹っ飛ぶ→障害物が壊れる」です。
ドラム缶が爆発したり、救命ボートが落下して来たり、柵が壊れて相手が落下したり、ショーウインドーが壊れたりはするのですが、動きの基本はほとんど変わらないのです。
また、大抵は上記したようなプラスαのアクションのない、障害物が壊れるだけのもの。
良く言えばリアル、悪く言えば単調なのです。
本作がシリアス路線故なのでしょうが、ここに先に妄想したようなマンガ的な動きの派手さ、「打撃する」という枠から離れた動きがあっても、決してゲーム自体の雰囲気は壊れないと思います。
そもそもガード（防御）動作のないこの系列のゲームにおいて、停止すると言うのは危険な行為で、打撃！打撃！移動！移動！で押していくわけなのですが、そこに戦いのリズムとスピード感みたいなものが生まれます。
ロックオンカウンターを確実にかけようと思ったら相手を掴んで位置を調整するという動きの停止が必要になるわけですが、その停止がリズムを崩してしまい

ます（ロックオンカウンターは判定がシビアで少し位置がずれただけで「障害物攻撃」になってしまうのも拍車をかけています）。

「カジノのスロットやテーブル」「グランドピアノ」などの派手派手な障害物がロックオンカウンターに使えないのに涙したのは自分だけではないはずです。

また、ボス戦でロックオンカウンターを有効利用できる場所がほとんどないのも残念な点。

強いボスとの戦いでのハイリスクハイリターン（危険を冒して接近すれば大ダメージを与えられる）なロックオンカウンターこそ「最大の売り」になるのではと思います（個人的にはアクション映画で「ボスを突き落して倒す」みたいな地形を利用した演出も期待していたのですが）。

何故ここまでロックオンカウンターに固執するかというと、筆者が日本で一七番目位に『ファイナルファイト』系ゲームのデジタル暴力を愛しているからなのです。

ロックオンカウンターのアクション自体は爽快ですし、高得点が入るので残機がバリバリ増える——と狙う価値は十分にあります。連打勝負になりがちなこの系列のゲームに彩りを添えているのは確実ですから、そこに「もう一工夫」欲しかったところです。

突然きたぜ世界の危機

いよいよ、最終ボスも近くなってきました。船倉に取り付けられた大量の爆弾は無線信管で簡単に解除できないし、船内には四〇〇〇人の人質が残ったままです。何とテロリストの目的はロシアの細菌兵器を解放して世界を破滅させ、「そこから生まれてくる命に期待する」というとんでもない代物でした。

最終兵器を解放する鍵となるのが、我らがJJの親友ミリーらしいのです。

なんだかいきなり世界の命運を背中に背負わされて最終決戦です。

演出面には色々と工夫がこらされています。ボスはそれぞれ「ちょっと格好いい」登場の仕方をしますし（中央ホールで人質達が見守る中で死闘を繰り広げていると、中央のグランドピアノの上に何時の間にか現れたボスが手下二人と共に向かってくる！　とか、屋根の上に腰掛けていたボスが決め台詞と共に飛び降りてくる！　とか）、面と面の間には声優

の喋り＋ポリゴンキャラによるデモもあります。特に嵐に揺れるブリッジで、追い詰められた裏切り者の副長が襲いかかってくる辺りは本作の名シーンと言えるでしょう。

　また、明るく豪華なホールにショッピングモール（ショーウインドーに我らがＪＪのポスターがある辺り芸が細かい）、派手なカジノに暗く不気味な機関室と舞台は多彩です。

　閉鎖された海上の城でテロリストが陰謀を巡らせるストーリーには（ゲーム性に絡んでくることはないとは言え）、助けにきた特殊部隊があえなく倒されたり、計画遂行を邪魔されないために客船をハリケーンに向けたり、船倉に大量の爆弾が仕掛けられていたりと山場も用意されています。

マーシャルアーツの熱血刑事にプロレス技のスーパーモデル、両手はポケット、足技で戦う寒い国の美形スパイにモップで戦う棒術使いのボーイッシュな女子大生と、キャラ造形にも工夫が凝らされています。

　しかし前述の通り、最大のウリであるロックオンカウンターに動きのバリエーションが欠けており、凶器類も同系ゲームと比べると少なめです。

　ぶっちゃけた話、全体的に地味なのです！

　マンガ的なハデさや図抜けた残虐さ等の〝プラスワン〟が加わっていればと本当に思います。

俺が悪いんじゃない

二段階変形する最終ボスを倒すと、船は大爆発。

　バッドエンドかと思いきや、テロリストが船に乗り込むのに使った潜水艦で脱出成功して一安心。

　いやあ良かった良かった。万事めでたしです……………………

…って、人質をすっかり忘れてました！　四〇〇〇人もいたのに、ああ、四〇〇〇人！　四〇〇〇人！　エンディングに脱出したらしい人質の絵があるのですが、どうも一〇〇人もいないように見えます。

　これは、やはりロックオンカウンターに固執して残機稼ぎにうつつを抜かしていた自分への天罰でしょうか……俺が悪いんじゃありません。悪いのはテロリストです！（ハングマン風）　（Ｙ）

ゼクシード

ジャンル
格闘アクション
メーカー
バンダイ
発売日
96.12.20
定価
19,800円
ランク
★★

実際にロボットのプラモデルを組み立て、ゲーム画面とシンクロさせて戦わせるという『マジンガーZ』以来の男子永遠の夢を実現させた、バンダイの格闘アクション。各ロボットの上半身、下半身、両腕のパーツは様々な組み合わせが可能で、自分だけのオリジナルロボットを設定することができる。メカデザインは横山宏氏が担当しており、それだけでも買いの一本。

プラモ＋ゲーム＝ゼクシード

古来から男性というものには収集癖があるようです。

由緒正しいところで「タバコの箱」、「車」（金持ちに限られます）、「雑誌」（読者諸兄なら見に覚えがあるはず）、「ナイフ」（誤解がつきものです。コレクションするのと凶行に使うのとは別なのですが）、「切手」（親戚のお兄ちゃんから教えられてハマります）。

最近では「プライズマシンの景品」（専門ショップで購入する人も）、「ゲームグッズ」（鉛筆から金貨まで）、「アクションフィギュア」（遊ぶ派と飾る派に大別されます）。

これら収集系趣味の真髄は「並べて見ること」「手で触って楽しむこと」にあります。

だから一つや二つではダメですし、三つあればもっと欲しくなります。

本作『ゼクシード』は、これら（例外なく女性からは白い目で見られる）収集趣味の王者とも言える**「プラモデル」と「ゲームソフト」を合体させた**作品です。

日本男子全員の夢

大枚**一万九八〇〇円**＋消費税を払って家に帰り、約五〇×三七×一二センチの**巨大な**パッケージを開けると、中にはプラモデルの部品が入っています。

組み立てるとロボットになります。

四種類のプラモデルロボット「グルースキャップ」「アインホルン」「ウラガーン」「ルーハイウォン」は、それぞれ「胴体」「足」「右腕」「左腕」のパーツからなっており、これらのパーツを自在に組み合わせることができます。

思うままにパーツを組み合わせてロボットを組み立て、専用のインターフェースユニットでプレステに繋ぐと、**画面には自分が組みたてたのと同じロボットが現われ**ます。そして、そのオリジナルのロボットで敵のロボットと戦っていくのです。

これは『マジンガーZ』のTV放送開始である一九七二年以降に生まれ育った日本男子ならば全員が夢見た世界であり、自分のプラモデルセッティングが先頭の勝敗に関係する辺りなんかは『プラモ狂四郎』的であります。

組み合わせ二五六種類

システムは3Dの格闘ゲーム。

自分で組み立てたロボットを操り、敵のロボットを倒していきます。

パーツにはそれぞれ特性があります。

「胴体」はロボットのコアとも言える部分で、ここだけは途中変更がききません。

「腕」は槍や斧、棍棒などを装備しています。

「足」は二脚と鳥脚（懐かしの「ガウォーク」）、四脚とホバーがあり、キック攻撃の他にロボットの機動力に関係します。

これらのパーツに戦いで得られたポイントを割り振れば必殺技が手に入るのですが、これは同じパーツでも「胴体」との組み合わせで入手できる技が異なるようです（同じ「アインホルン」の右腕でも、「アインホルン」の胴体との組み合わせなら「ヴィルペオスト」と「ディッセルティーヴ」という技になるのですが、「ルーハイウォン」の胴体との組み合わせなら「ヴェスペフォーヴ」と「ティグヴェルケ」になります）。

敵のロボットに対するは、
ジオング(！)のような下半身ホバーのロボット。
言うまでもなく全てプラモデル対応している。

組み合わせの総数は二五六種類になり、人型「ウラガーン」の下半身をホバーにしてみたり、四脚「ルーハイウォン」の下半身を鳥足にしてみたり、性能だけでなく外観が大きく変わるのです。

試合中の「パーツチェンジタイム」では破損した部品の交換ができるのですが、メニュー画面のみで済む他のゲームとは異なり、プラモデルとゲームを融合させた本作では、**実際に接続されたプラモデルロボットから腕なり脚なりの部品を外して、別の部品を指し込む**のです。

この辺りは大変に画期的で、そのプリミティブな快感に、全男子の心の中に住んでいるであろう小学生魂がムクムクと頭をもたげてきます。

必殺技が全て

これらの意気込みとは裏腹に、ゲームは比較的地味です。

CPUはガードに固執する上に、ガードの上から殴ってもダメージを与えることができるため、とりあえず手の届くところに居る敵を叩いておく……という展開になります。

通常技の破壊力が低いのも、この傾向に拍車をかけています。

ロボットなせいか、通常技を食らっても派手にのけぞったりしないので、見た目的にも爽快さに欠けます。

しかし、この地味な展開も、必殺技を入手すると途端に一八〇度世界が変わってきます。

ロボットなのに必殺技は「殴る／蹴る」系のものばかりで、アクション自体はストイックなのですが、その破壊力が尋常じゃないのです。犠牲者が大きくのけぞる様は「快感!」の一言。

コマンドの受け付けはややシビアなのですが、本作独自のシステムである「オリジナル・コンボ」に登録すれば、ボタン一つで必殺技を出せます（COMBO-Bに登録すれば、**ボタンを連打しているだけで必殺技が出る**という、デジタル暴力マニア卒倒ものの凶悪さです）。

相手も必殺技を出したり回り込んだりしてくるのですが、有効な「オリジナル・コンボ」の組み合わせを見つければガンガン力押しで勝ててしまう辺りは、爽快爽快と喜んでばかりもいられません。

これに「火器は相手が近付いてくるところにギリギリで発射する（遠くで発射

しても回り込みでかわされる)」「必殺技は自動で装備だが、火器だけは自分で装備しなければならない」「右腕は迷わずリーチの長いアインホルンのものにする（槍を持っているため)」「脚はホバーだけは選ばない（必殺技が一つしかないため)」「オリジナル・コンボは踏み込み系の技を組み合わせる」「一つのパーツの必殺技だけでオリジナル・コンボを組むのは避ける（そのパーツが破壊されるとアウトなので)」などのノウハウを組み合わせれば、全面クリアするのもそう難しくありません。

手触り

本作は、男子全員の夢を実現した野心作です。横山宏氏のメカデザインも兵器としての無骨さに満ちています。

それを再現するプラモデルも接着剤や工具なしでの組みたてが可能で、ポリキャップによる可動部分も多く、塗装なしの状態でもなかなかに見栄えがする辺りは**バンダイの技術力**と言えるでしょう。

それだけに前述のシステム的な問題やCPUの思考ルーチン（リスクの少ない手堅い動きに固執するかと思えば、ちょいちょいステージの端から落ちたりする)、キャラデザインが江川達也氏でありながらゲーム中にはほとんど絵が出てこない（しかも小ウインドーでは八人中四人はヘルメットで顔が見えない)、価格が一万九八〇〇円と高い（これは仕方ないのでしょうが、「初回特典　トレーディングカード全四〇種!!　ランダムにカード一〇枚が封入されています」ってのは少しやりすぎなのでは?)、追加のパーツが発売されていないなどの部分が目についてしまいます。

それでも、組み合わせるものが実体として存在するがゆえの快感、自分の手でパーツを組み合わせる快感というのは大人から子供まで共通のものでしょう。

組み立て説明書の「**ゲーム中のレベルアップに合わせて武器のレベル二〜四と差し替えてください**」という一文にはこだわりを感じます。武器は差し換えを認識しているわけではないので、そのままでもゲームは進むのですが、差し換えさせてもらいます。

個人的には3Dの手触りとゲームの融合には手応えのようなものを感じます。

どちらかと言えば「大人向け」を意識した次の展開を、新世代のプレステ2で見てみたいところです。　（Y）

センチメンタルジャーニー

ジャンル
ボードゲーム
メーカー
バンプレスト
発売日
98.9.23
定価
6,800円
ランク
★★

セガサターンで発売された『センチメンタルグラフティ』をモチーフにしたボードゲームが、なぜかプレイステーションで発売。日本各地に点在するヒロインたちと一緒に「すごろく」形式の旅に出発する。「ケンカの強い方になびく」「天地を揺るがすヒロイン技」など、前作のファンなら愽飯もの(?)のアレンジが多く施されているが、ボードゲームとして見た場合、非常に完成度の高い一本である。

「主」であるはずのゲームが発売されていないにも関わらず「従」であるはずのキャラグッズ（定番のポスターやフィギュアの他にキャラクターの声優達がそれぞれの所属高校の校歌を歌うという趣向の「**校歌集**」まであります）が売れに売れまくり、その様は、次世代機時代最大の事件の一つとして記憶されています。

『セングラ』は、幼い頃からの度重なる転校で全国に一二人の「思い出の人」を持つ主人公が、「あいたい」という手紙などは加熱の一途を辿りました。

ゲーム本体も内容は同じで、パッケージやCDの絵柄の違う「限定版」と「通常版」が発売されることが当たり前になり、秋葉原では異なった予約特典を付ける二つの店にそれぞれ同じソフトを注文するユーザーも出ました。

こうした現象のトップにあげられるのは、やはり九八年一月にセガサターンで発売された『センチメンタルグラフィティ』（以下『セングラ』）。

校歌集まで出た

次世代機の時代は、キャラクタービジネスの時代でもありました。

下敷き、ノート、マグカップからポスター、フィギュア、果ては金貨、ブルマまでが出現。

大都市にはゲームキャラグッズ専門店が出店するまでになり、特に欲しい絵柄を選んで入手できない仕掛けになっている景品ポスターやトレーティングカード

をきっかけに、北海道から九州に点在したヒロイン達の間をバイトや日雇い労働で貯めたお金を旅費にして駆け巡る……という内容。

プレステ・オンリーのユーザーにとっては予習のしようがない『センチメンタルジャーニー』（以下『ジャーニー』）ですが、ジャンルはスゴロク風のボードゲーム。

様々なアレンジの施された本作は、色々な意味で「原作」である『セングラ』の呪縛を脱して快走する作品となっています。

傷心旅行

さあ、ゲーム開始です。

今回のスタート地点である大分には、自分を含めた四人のプレイヤーが一同に会しています。

どうやら、自分の他にも三人「度重なる転校で全国に一二人の思い出の人を持つ男」がいる様です。

一二人のヒロインは全国各地に散らばっていますが、プレイヤーとヒロインの配置は『セングラ』本編とは全く関係ないランダムなので、ヒロインの住む町を覚えていなくても安心です。

高飛車そうな「度重なる転校で全国に一二人の思い出の人を持つ男」なおや、金髪の「度重なる転校で全国に一二人の思い出の人を持つ男」さとし、髪をかきあげる仕草がなんとなく癇に障る「度重なる転校で全国に一二人の思い出の人を持つ男」つとむ、そして自分が順番にさいころを振っていきます。

大分から一番近い都市の福岡にいるのは、『セングラ』本編でグッドエンディングを見せてくれた青森のアットホーム少女「安達妙子」嬢ではありませんか！

これもきっと前世（『セングラ』）からの縁。決めました。まず最初に旅行するのは「安達妙子」嬢にします。

などと考えていたら、金髪が軽薄そうなさとしが福岡へ直行、「安達妙子」嬢にコナかけてやがります。

彼女はお前みたいなタイプを相手にしねえよ……と思っていたら、「安達妙子」嬢はさとしのプランに大変乗り気で、あれよあれよという間に話がまとまり、一〇〇の好感度と共に二人きりの旅行へ出発しました。

なんでこんなに悲しいんでしょうか。

可愛さ余って憎さ百倍。「デジタル暴力」を標榜する自分の心にそんな部分が

残っていたことに驚きながら、一人きりの傷心旅行（センチメンタルジャーニー）……。

本州に渡ると松江に、「一緒にCDを買いたい」という理由で飛行機でしか間に合わない時間に人を金沢まで呼び出すギャル「保坂美由紀」嬢がいました。

……まあいいか、この際だから。

なんだか、とてもリアルです。誘いをかけるとホイホイとOK。

二人きりの旅行（婚前）に出発です！

道中では色んな手段で相手を妨害できるのですが、基本はマスに彫ることができる「相合傘」です。

本作では「好意」（点数のようなもの）を消費することで相合傘を彫ることができます。

以降、そのマスを通った他の「度重なる転校で（以下略）」は好意を吸い取られることになります。

相合傘は「電柱」「木」「壁」「駅掲示板」「石碑」などの場所に彫ることができるのですが、**場所が強烈になればなるほど消費する好意が多くなる**のは、やはり自分って呆れられてるんでしょう。

ただし、相手の好意を吸い取る量も場所の強烈さに比例しているので、他人の目なんか気にしてはいられません。

派手さはないものの、じわじわとボディブローの様に効いてくる相合傘。「他人がよく通る場所」に仕掛けておくのはゲームの定石という奴で、四国の入り口や本州と九州を結ぶマスなどは、正に骨肉の争いとなります。

相合傘の上書きに三倍の好意が必要になるのは、きっと他人の相合傘を消すときの浅ましい光景に、ものすごく呆れられているからでしょう。

確かに「駅掲示板」や「石碑」（ノミでも使ってるんでしょうか?）に相合傘を彫る男の背中というのは、見られたくも見せたくもない光景ではあります。

前代未聞、驚異の二股を奨励する『セングラ』ワールドのソフトだけあって、ありとあらゆるギャルと自分の相合傘を日本の各地に彫りまくっても全くの合法です。

自分と「保坂美由紀」嬢が訪れたここは、本州と九州を結ぶ戦略上重要なマス。そこで、最高ランクの「石碑」に相合傘を彫ることにします。ぎィィィィィ…………………「しんいち　みゆき」。

こうして目的地へ向かうわけなのですが、あまり早く行っても「なんでそんな

に急ぐの」と不評を買います。ゆっくり行っても「方向音痴なの?」と不興を買ってしまうので、適当にウロウロしてから目的地へ向かうと良いでしょう。

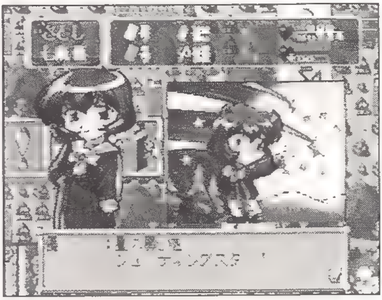
豪快なアレンジ

本作最大の特徴は、「アレンジの豪快さ」にあります。

ヒロイン達は、それぞれ「ヒロイン技」を身に付けています。

巨大雪だるまに乗って爆走する沢渡ほのかの「ゆきだるま君」に、小鳥やホワイトドラゴンを召還する杉原真奈美の「ハミングバード」、指定した都市に隕石を落す七瀬優の「星に願いを」など、ほとんど**格闘ゲームのようなキャラ立ち**は原作至上主義者が卒倒しそうなくらい豪快です。

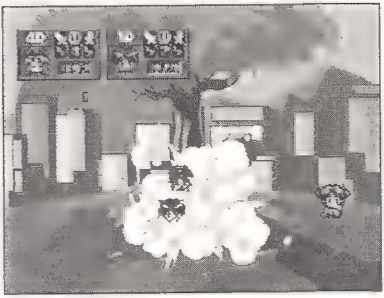
あまりの豪快さに、いつの間にかヒロインを旅行に誘う基準が「ヒロイン技」の強力さになっている自分に愕然とします(「ヒロイン技」の有効度が低い松岡千恵なんか、他のギャルがいないとき位しか旅行に誘いません)。



豪快アレンジ・その1
「七瀬優」嬢の「星に願いを」が炸裂！
特定の都市に隕石を落下させる。

ヒロイン達も本作『ジャーニー』になると、「ヒロイン技もタダじゃ使ってくれない」「**ケンカの強い方について行く**」「宝石を貰えば相手が誰でも好意が上がる」と大変にドライなのでおあいこです。

一〇〇円のチョコで喜んでくれた笑顔、リンゴ狩りのとき「あなたが選んでくれたものだから、どれでもうれしい」と喜



豪快アレンジ・その2
ギャルを賭けて木の下で大決闘！
勝者は好きなギャルをお持ち帰り(ヒドイ)。

んでくれた笑顔が、走馬灯の様によぎります。

ゲームシステム上、当然といえば当然なのですが、『セングラ』ではゲーム開始当初の時点からあれだけ自分のことを好いてくれていたのが『ジャーニー』では夢の様です。

また『ジャーニー』のオリジナルヒロインである春咲花子の造形も、あまりに豪快です。

オリジナルヒロインといっても攻略対象でも何でもない辺りが男らしく、明らかに「トイレの花子さん」な風貌は、他のギャルゲーが移植される際に追加されるヒロインとはかけ離れています。

日本中を駈け回り、捕まえたプレイヤーを謎の「花子島」に連行したり、怪しげな「花子技」を炸裂させたりという暴走っぷりは他のどのギャルよりも輝いており、自分には本作の真のヒロインに見えて仕方ありません。

そうこうしている内に金髪野郎のさとしがフィニッシュを決めました。

どうやら真の「度重なる転校で（以下略）」は、この男に決定した様です。

一二人のヒロインを丸ごともっていかれた様で、あまりの衝撃に茫然自失です。

月の明るい夜ばかりだと思うなよ、さとし！

ギャルゲーマー失格

本作は気持ちのいい位に「原作」と言える『セングラ』の呪縛を脱している上に、いい具合に暴走しているソフトです。

「何が起きてもあなたの責任です」の「アポカリプスボタン」を始めとしてメッセージは軽妙洒脱ですし、恥らったり落ち込んだりといったヒロイン達のドット芸も細かいです。

ただ、惜しむらくはゲームの進行が全体的に遅いということで、CPUキャラの移動もプレイヤーと同じ速度だったり、ルール上混戦することも多かったりで、一プレイに結構な時間がかかってしまいます。

「ヒロインが自分以外の男にホイホイついて行く」辺りで正統派原作ファンの絶叫が聞こえてきそうなのですが、一二股を推奨し、まるで「予約済み」のように一二人全員が自分のことを一途に思い続けてくれる本編よりも、「男女の関わり方」みたいなものに関しては**こちらの方が健全に見える**自分はギャルゲーマー失格なのでしょうか？　（Y）

ランニング・ハイ

ジャンル
レース
メーカー
レックスエンタテイメント
発売日
97.4.25
定価
5,800円
ランク
★

『メルヘンヴェール』『DOME』『ブラウンズラン』などで知られるシステムサコムの制作した一風変わった3Dレーシングゲーム。舞台は二一世紀の近未来、強化パーツに身を包んだランナーを操って、サーキットを疾走。敵のランナーを「パンチ」「スプレンディッドジャンプ」「スライディング」などのテクニックを駆使して敵を妨害、総合優勝を目指す。音楽はなんと！ m.c.A・Tが担当している。

格闘レース『ランニング・ハイ』

時は未来世界。着用者に超パワーを与える「コンポーネント・マッスル」に身を包み、エリートアスリート達が限界を競う格闘レース『ランニング・ハイ』。プレイヤーはそれぞれの国を代表するランナーを繰って、レースで一位を狙います。

『ランニング・ハイ』は、『メルヘンヴェール』『DOME』『ブラウンズラン』などの作品で知られるシステムサコムの作品です。システムサコムは一五年ほど前にゲームの洗礼を受けたプレイヤーなら忘れられない名で（特にPC－88オンリーのユーザーなら、未だに『メルヘンヴェール2』が移植されなかったのがくすぶっていることと思います）、プレステでの思わぬ再会を喜んだ旧世代ディープも多いと思われます。

本作『ランニング・ハイ』は3Dポリゴンのレースゲームです。

硬質に輝くハイテクの鎧に身を包んだ人間が二本の足を使って走り、残る二本の手を使って敵ランナーを妨害します。「コンポーネント・マッスル」の霊験あらたかなこのレース、時速は平均二〇〇キロオーバー、様々なテクニックを使えば四〇〇キロを超える速度で疾走します。二〇〇はともかく、四〇〇といえば、そんじょそこらのスポーツカーには出せない速度。そんな速度でクラッシュした

ら大惨事どころの騒ぎではないのですが、いい意味でアバウトな本作では、その四〇〇キロオーバーで壁に大激突してもランナーはすぐに起きあがってきます。

もしやランナーが鎧を動かしてるんではなく、**鎧がランナーを動かしてるんではないか**という疑惑もわいてきますが、確かめる手段がなくて幸いです。

案外、ゴール時に脳さえ残っていればいいというルールなのかもしれません。

殴ってはみたものの

さて、プレイヤーが車ではなく人間ならではの動きとして、キャラクターは「パンチ」と「スプレンディッドジャンプ」という特殊能力を持っています。

「パンチ」は横にいる相手に裏拳（キャラによっては蹴りやカバン）を繰り出します。

普通なら痛快なはずなのですが、本作ではパンチの攻撃判定が小さいため、まず当りません。当っても対した効果はないので、せいぜい敵を抜くときに気休めで振り回すくらいでしょうか。

「スプレンディッドジャンプ」は、一口で言えば敵を飛び越える攻撃です。

馬飛びや宙返りで敵を飛び越えるという単純かつ乱暴な攻撃ですが、「瞬間最大時速が三〇〇キロを超える自動敵追い抜かし」なのですから侮れません。

「敵の後ろに位置しタイミングが合うとロックオンカーソルが表示される」（マニュアルより）そうなのですが、この「タイミング」（つまりロックオンの成立条件）が大変分かり辛い上、ロックオンされるのもほんの一瞬なので、実戦ではとても当てにしてはいられません。それよりはコース取りやコーナリングのタイミングに注意していた方がいい……のですが、敵は当たり前の様に「スプレンディッドジャンプ」を使ってきます！

この「スプレンディッドジャンプ」を食らうとスピードがガタ落ちになる上に、色々と屈辱的な台詞を浴びせられるため、精神衛生にはあまりよくありません。

超高速スライディング

正直、挫折しかけたとき、いきなり光明が見えてきました。

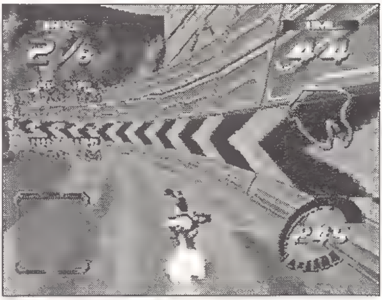
それは「スライディング」のテクニックです。

このテクニックは車でいうところの「ドリフト」の拡大解釈の様な動きで、滑り込みながら鋭角に曲がることができ

ます。なんと「スライディング」の最中は速度が全く落ちない上に、キャラによっては相当に無茶な曲がり方をすることができるのです。

操作も簡単で「アクセル（**人間なのにアクセル**）ボタンを押し直す」だけ。

さあ、超高速でスクロールする風景を



必殺のスライディング！
スピードが落ちない上に
鋭角なコーナリングができる優れもの。

バックに、鋭角なコーナリングができるようになりました。

このスピード感、このスリル！　原始の快感に脳内麻薬はドバドバです。

おまけに「スライディング」の最中には更に鋭角に曲がれる「ダブルスライディング」も可能なのですからこれはたまりません。

コーナリングのタイミングを忘れてもこれでアドリブOK、失敗して激突しても速度とパワー（「ダッシュ」や「スプレンディッドジャンプ」に必要）が下がる位しかペナルティがないのですから、これはエンターテイメントなアバウトさ加減です。

大体においてレースゲームというのはストイックの究極で、第一コーナーのライン取りを失敗した時点でリセットしたり、一度でもクラッシュしたらクリア断念といった克己と求道性に満ちたプレイに脱落する人も多いのですが、本作はそこまでしなくても何とかなる辺りに好感が持てます。

タイムがどんどん縮まります！

敵をどんどん抜けます！

レースゲームのお約束で最初は最下位スタートなのですが、「スライディング」の前に敵はありません。

しかし敵もさるもので、隠しキャラでも使わない限りは、こちらにグングン追いついてきます。そう、文字通りのデッドヒートです。

スピード感とライバルとアバウトさ（誉め言葉です）加減がとても**いい具合**です。

たとえミスしても、パワーさえたまっ

ていれば「ダッシュ」のお陰で復帰は容易です。

　その内、「ダッシュ」の効果的なタイミングが分かってきたり、いわゆる「ロケットスタート」（アクセルの微妙な操作でスタートと同時にすごい加速を得る、レースゲームにはポピュラーなテクニック）を使ったり、「ジャンプ」（コース内に隠されたジャンプポイントで大ジャンプができる）のためにパワーを温存したりといった小手先の技も使えるようになってきました。

　キャラを変えたら、また新鮮な刺激が待っています（初心者には中国の周永速かフランスのアントワーヌ・キスカがオススメ）。

　こうして、全六キャラで全てのコースで一位を取るまで戦いは続くのです。

マッド全開

　通常キャラに飽きたら、禁断の隠しキャラの出番です。

　オーバースペックを持つ最終ボス「MILITARIOUS」や、マニアックな能力値を持つザコ二匹「MAXIM」「THUNDER」に加えて、コギャルの「MARY」、赤ん坊の「BABY」が使えるようになる辺りが本作の本作たる所以でしょう。

　「MARY」はコギャルです。黒い肌にホットパンツ、白いブーツです。

　選んだときの「ちょべりぐー!」というあんまりなボイスに、オタクカルチャーに普遍的に蔓延する**コギャルハラスメント**の一端を感じることができますが、さすがに隠しキャラだけあって能力は高めです。

　他のランナーがハイテクの鎧「コンポーネント・マッスル」を着ている中、ただのコギャルが手に持ったカバンで敵をバンバン殴りながら時速四〇〇キロオーバーのダッシュをかけます（ちなみに停止すると腰に手をやって頭をかきます）。

　高速で壁に激突しても、鎧の拳で殴られても全然平気です。

　とんでもない不死身に加えて、アクセルさえ入れてやればなんぼでも走る辺りはもう牛馬以下の扱いで、オタクとコギャルは不倶戴天の敵同士であることが証明されました。

　さて、真打ちの「BABY」です。「BABY」はモノホンの赤ん坊です（ちなみに選択時のボイスは「ばぶばぶー!」）。

おむつも取れてません。歯なんてきっと生えてません。

テクスチャーのボケ加減が妙なリアルさを醸し出しており、ちょっとしたホラー気分です。ゴール時にカメラアングルが変わってこっちに這ってくる様に卒倒寸前です。

移動方法はハイハイです。**四輪**（？）のせいか、グリップ性能は作中トップクラスです。

最大巡航速度は時速二五一キロです。

ダッシュは尻から謎の赤い噴射を出しつつの二足歩行で、時速は二九九キロです（なぜかバックには鳩時計の音が）。

攻撃は脚での蹴りです（ダッシュ中は二足歩行なので蹴りが使えない辺りが細かい）。

彼を選ぶと敵も全部赤ん坊になります（観客の歓声も赤ん坊のものに）。

近未来のサイバーな風景をバックに、オムツの取れてない赤ん坊がスライディングで腹から白煙を上げつつ、ハイハイで時速二〇〇キロオーバーのデッドヒートを演じる様は、とてもこの世のものとは思えません（多分、クスリをやっても見られません）。

二本足で爆走する赤ん坊（オムツ付）！
この世のものとは思えない
悪夢的な光景。

待ってます

さて、いい具合のアバウトさと強烈なスピード感がウリの本作、スライディングを覚えればいきなり攻撃的なゲームに変わるので、是非一度お試しください。

「**とりあえずはスライディングから**」が合言葉です。お忘れなきよう。

次回作はエンディングムービーの様なジャンプ連続のコースと、もう少し使いやすくて効果の小さい「スプレンディッドジャンプ」で、妨害また妨害、さらに妨害のシーソーレースに二P対戦モードをお願いします。　（Y）

「あの素晴しい弁当を2度3度」は、なぜ発売されなかったのか？

『あの素晴しい弁当を2度3度』

ジャンル
お弁当屋さんシミュレーション
メーカー
ポリグラム
発売予定
97.12
予価
4,600円

ダブルスコア

圧倒的な小学生人気を誇る『Vジャンプ』の一九九七年九月号、「全日本ソフトウェア選手権」の中で、そのゲームは初めて紹介された。

「全日本ソフトウェア選手権」は読者ハガキでゲームの前人気を煽っていくコーナーで、得票数によって「一位＝二ページ、二位＝一ページ、三位＝一／二ページ」のスペースがメーカーに与えられる。めでたく発売となったあかつきには、抽選でハガキを送った読者にもプレゼント――という、メーカー＆読者の双方が嬉しい『Vジャンプ』の人気企画だ。

発売予定は九七年一二月。

その後、そのゲームは『川のぬし釣り3』『桃太郎道中記』などのメジャータイトルにダブルスコアの大差をつけて見事に一位を獲得、九七年一一月号の中で大々的に紹介されることとなる。

そのゲームの名は、プレイステーション版『あの素晴しい弁当を2度3度』。

その後、現在に至るも、このゲームは発売されて

いない。

発売されなかった人気タイトル

『あの素晴しい弁当を2度3度』は、もともとマック用に制作されたシミュレーションゲーム。

プレイヤーは工場や住宅の立ち並ぶレトロチックな街角で、潰れかけの弁当屋「注文の少ない料理店」を経営する。実写取り込みされたオカズで弁当のレイアウトを決めて、値段を付けて、売る。その弁当を街の住人が買いにきて、美味いだの高いだのと感想を聞かせてくれる。それを参考にして、新しい弁当を開発。たまに広告なんか出したりして、ちょっとは繁盛する。だからといってドラマチックな変化があるわけではなく、ひたすら弁当を作り、売り続ける。それだけ。セーブもできない。

このゲームの開発したのが、イタチョコシステム(以下、イタチョコ)の〝代表戸締まり役〟であるラショウ氏。『ボコスカウォーズ』で「第一回アスキーソフトウェアグランプリ」大賞を取った実力派プログラマーにして、イラストレーター。一時ゲーム業界を離れるも「イタチョコシステム」設立と共に復帰、現在はゲームの開発から販売に至る全てを自らの手で行なう独自の活動を続けている。

そんなラショウ氏が世に送る『ボコスカウォーズ』以来のコンシューマーゲームが、プレステ版『あの素晴しい弁当を2度3度』だった。『あの素晴しい弁当を2度3度』は、なぜ発売されなかったのか?

多くの小学生が疑問に思っているであろう理由を確かめるため、僕は秋葉原にあるイタチョコのショップへ向かった。

プレステの限界

——ラショウさんが作られていたプレステ版『あの素晴しい弁当を2度3度』っていうゲームがあったかと思うんですけど、現在に至るも発売されていないですわけなんですが……。

ラショウ　そうですねえ。あれでイタチョコは壊滅的な打撃を受けましたよ。今でも引きずっているぐらいの大打撃です。

もともと、マック版を移植するぐらいのつもりだったんです。それにプレステならでは新機能を入れて完成かな、と。だから、あんなに時間と労力がかかるとは思わなかったです。

——じゃあ、話の順序としては「マック版の『あの素晴しい弁当を2度3度』をプレステに移植しませんか?」という話が持ち込まれたところから始まってるわけですね。

ラショウ　そうですね。九六年の……一一月ぐらいだと思うんですけど、ポリグラムの方から「移植しませんか?」って話がきたんです。そこから、プレステでゲームを作るための学習が始まっていくわけです。開発用のプレステと分厚いマニュアルが送られてきて、それを読むというね。

でも、そうなった瞬間に、明らかな限界が見えたんです。

——プレステのハードとしての限界ですか?

ラショウ　プレステ開発用の「見本ディスク」というのがあるんですよ。ミニゲームが何本か入ってるやつなんですけど、要するに「プレステというハードは、ここまでのことが可能ですよ」っていうのをソフトハウスに伝えるためのものなんです。それを見たとき、すごいショックを受けて。もう「こんなハードで『ファイナルファンタジーⅦ』なんか作れるハズがない?」というくらいの内容で(笑)。

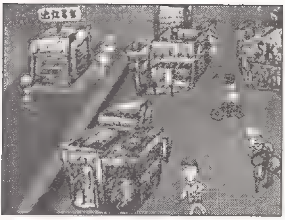
——あははは（笑）。

ラショウ　それを見たのは、ある程度開発を進めていた段階だったんですけど、要するに私がマックで作っていたゲームは、そのままプレステでは表現できないことが分かってしまったんです。とにかく「こんなことしかできないのか？」というぐらいにレベルが低くて。

　だから……大きなメーカーだと別に開発チームがあって、その辺の裏技みたいなノウハウも蓄積されてると思うんです。例えば「画面を表示しながらデータを読み込む」みたいな方法も当然あるはずなんですけど、イタチョコの場合、とにかく「プレイステーション」というマシンの構造を把握することから始める必要があったんです。

敗北宣言

ラショウ　さらにマズかったのは、プレステの開発環境が頻繁にバージョンアップされるわけですよ。



発売されなかった画面を公開！
イタチョコワールドが３Ｄになっている。

マック版でもお馴染み
「お弁当」作成シーン。美味しそう！

お店を繁盛させるためには戦略も重要。
「狂暴犬」でジャマすることもできる。

よしださんがお弁当を批評している。
（画面©iTA-Choco Systems）

その度に分厚いマニュアルが送られてきて、それを読み込んでいく。でも、バージョンアップするということは、それだけバグがあるということじゃないですか？　そのバグに、ことごとくイタチョコはつまづいてしまったんです。

　これは開発末期の話なんですけど、デバックの作業をしてたら、やたらに青プレステ（開発専用のプレイステーション）がフリーズするんです。もう、何回やってもフリーズして、デバックにならない。その原因は「青プレステは長時間プレイすると熱を持ってフリーズしてしまう」ってことだったんですけど、「だったら最初から教えてくれ！」という（笑）。とにかく、こっちはフリーズする原因が全く分からないわけです。ハードの方に問題があるのか、それともプログラムの方にバグがあるのか分からないから、その確認に時間を取られてしまうんです。

――それはキツイですねえ。

ラショウ　プレステでゲームを作るのも初めてだし、しかも一人でやってるわけだから、トラブルに対する免疫がないんです。無菌室から出た瞬間に全てのカゼをひいていくみたいなもので（笑）、最後の方は「熱はあるけど原因が分からない」という感じになってましたね。

　そういう悩みを常に抱えつつ、それでも「スケジュール」というレールはひかれているわけです。最終的に全部のカゼをひいて、全て分かったとき、「このままスケジュールに間に合わせて発売しても、自分にとって満足のいくものにはならないな」と思ったんですよ。

　それで、発売中止にしたんです。

――時期的には、いつになりますか？

ラショウ　九八年の一一月です。翌月にイタチョコのホームページで「敗北宣言」をしましたね。

「まだ発売されないんですか？」

――『Vジャンプ』の「全日本ソフトウェア選手権」で、『あの素晴しい弁当を2度3度』は一位になってるんですよね。

ラショウ　そうなんです。実際に応募ハガキも見せてもらったんですけど、絵が書いてあるんですね。「自分はこういう弁当を作りたいです」っていうのが。中には詳しく詳しく書いてあるハガキもあって、ゲームを作るのに参考になったのもありました。

――一連の「発売延期↓発売中止」という流れの中で、ラショウさんのところに小学生の声が届くみたいなことはありましたか？

ラショウ　それはありますよ。明らかに子供の声で「まだ発売されないんですか？」って電話がかかってきたりして（笑）。

――ああ、それはツライ（笑）。

ラショウ　「発売が遅れてゴメンナサイ」って謝ってましたよ。ポリグラムや『Vジャンプ』にも話は行ってると思うんですけど、イタチョコにきたものに関しては、私が対応してましたね。

――でも、『あの素晴しい弁当を2度3度』のコンセプトをパクったゲームって大量に出てますよね？いわゆる〝料理ゲーム〟っていうのが。

ラショウ　そうですね。「ハンバーガー」とか「ラーメン」とかね。それは売れるんですか？

――売れてると思いますよ。『バーガーバーガー』なんて続編が出てましたし。だから『あの素晴しい弁当を2度3度』が発売されてたら、すごく売れたと思うんですけどねえ。

ラショウ　どうなんでしょうね。でも「『あの素晴しい弁当を2度3度』が〝料理ゲーム〟の元祖だ」っていうのは、小さな声で主張してもいいかも知れないですね（笑）。

プレステでゲームを出すこと

――これは僕の印象なんですけど、プレステというのは、わりと新規参入の小さなソフトハウスに対して敷居の低いハードだった思うんですけど。

ラショウ　それは、そうなんです。それがあったから、プレステがここまで大きくなったというのはあると思うんです。ただ……そういったソフトハウスが開発するゲームというのは、最初から「プレステというハードで可能なもの」という仕様で作られてると思うんですよね。

例えば『バーガーバーガー』にしても、あれは『あの素晴しい弁当を2度3度』と同じようなコンセプトなんですけど、プレステの機能を考えて、食べ物をタテに重ねていく「ハンバーガー」にしてるんです。でも、『あの素晴しい弁当を2度3度』は「お弁当」だから、弁当箱の中にご飯を入れて、横から見ると少し盛り上がっているように見えて、なおかつ弁当箱が回転するようにしてましたから。

――あははは（笑）、それは見てみたい！

ラショウ　プレステは他のハードに比べて門戸が開かれているというか、小さいソフトハウスでも参入しやすいものであったとは思うんですけど、イタチョコ自体、そういう小さなソフトハウスとも違っていたんです（笑）。だから「ポリゴンで動く3Dゲーム」みたいなシステムを作るのであれば、プレステは適してるんです。それがイタチョコのゲームには合わなかったということですね。それに尽きます。

――僕もマック版の『あの素晴しい弁当を2度3度』をやったことあるんですけど、プレステに移植するに当たって、どんな機能が追加される予定だったんですか？

ラショウ　マック版は「弁当」に寄った作りになっていたんですけど、プレステ版は「世界観」に寄っ

ているんですよ。だから破産してもゲームオーバーにはならないで、肉体労働をしてお金を稼げるようになっていましたね。ボタンを連打するとツルハシが地面をコツコツ叩いて、叩いた分お金がもらえるようにして。たまに土の中からオカズが出てきて、それを弁当に入れられるという（笑）。

――マック版はセーブできなかったですけど、メモリーカードでセーブできるんですか？

ラショウ　セーブはできるんですけど、次にゲームを始めるときは、強制的に最初とは別のキャラクターになるんです。だから、人気のない住人になったら苦労しますね（笑）。

あと、メモリーカードに弁当を登録して、二人プレイで売り上げを競争できるようにもしてましたね。画面が上下に二分割されて。

――すごい面白そうじゃないですか。メチャメチャやってみたいですけどね、僕（笑）。

コンシューマーの世界

ラショウ　だから、もう少しのところまではいったんですけどね。ええ、β版という仮プレイ段階まで入ってて、ソニーでアンケートを取るところまではいったんですよ。

――ああ、ソニー内でアンケートしたんですか。

ラショウ　いくつかのゲームを一般から選んだ何人かで仮プレイしてみるっていうのがあって、そういうのに出したりはしましたね。

――そのときの評価は、どうだったんですか？

ラショウ　その辺の「良い／悪い」はバラついてましたね。「取っ付きが悪い」というのはありましたから。普通に「お弁当ゲーム」でやってれば良かったのかもしれないけど。

プレステのゲーム……何でもそうかも知れないですけど、チュートリアルがちゃんとしてないとダメ

なんですね。今出てるタイトルとかでも、必ず最初のモードってあるじゃないですか？　「プラクティスモード」みたいなものが。
――必ず取っ掛かりを良くするようになってますね。
ラショウ　それこそ箸の上げ下げまで。そういうモードが必要なわけで、最初にそれがないと受け入れられないというのはあるのかなあ……。私のゲームって、いきなり最初から全部できるから。アイテムを掘り出すというのはあるんですけど、システム的に最後の方のことも最初からできるというか。世界を全部構築して、それで人を放り出す仕組みなんですね。だから、みんな放り出されてオロオロしちゃうんですかねえ。
私の作った画面は、喜んでいただけたみたいですけどね。
――確実にゲームの新しい流れだと思うんですけどね、「世界観を確立させて、そこにプレイヤーを放り投げる」っていうのは。極端な例ですけど『ウルティマ・オン・ライン』なんて、箱庭的な世界観だけを提示して「そこで勝手にやれ！」って話だから。
ラショウ　自分で分かっていく面白さっていうのがあるんですけど、そこに行き着く前に嫌になっちゃうとか。自分で何かを分かる前に「これはダメ！」って。だから『ウルティマ・オン・ライン』を楽しめるか楽しめないかっていうのは大きいですね。
――ゲームの面白さって、実はそういうところだったりするんですけどね。
ラショウ　私も、だいたいマニュアルを見ない方ですから。死んでから考えますからね。「死んだ面白さ」っていうのもあると思う。
――そういう話をお聞きすると……今回の『超クソゲー2』に「〝次世代機〟の時代を総括しよう」というコンセプトがある中で、やっぱり「お父さんもお母さんも、貴方も私もプレイステーション」みたい

な状況があると、ヌルいものしか出てこなくなると思うんですね。

ラショウ　それは、そうですね。

――偏ったものしか出てこなくなりますよね。それは「どうなんだろう?」って思うんですよ。

ラショウ　そういう要素を入れるのは良いかも知れないんだけど、それのために使った労力を突っ込んだ方向に回したら、もっと良いものになるのにってゲームもありますよね。

――今後、コンシューマーに行かれるというのは、もう考えてないですか?

ラショウ　どうなんでしょうねえ……。とにかくハードの構造を知ってからですね。でも、「ちっちゃい子からおじいちゃんまで遊べるゲームを作ってくれ」っていうのであれば、まずやらないと思う。

　だから、入ってはいけなかったんですよ、コンシューマーの世界というのはね（笑）。

子供たち

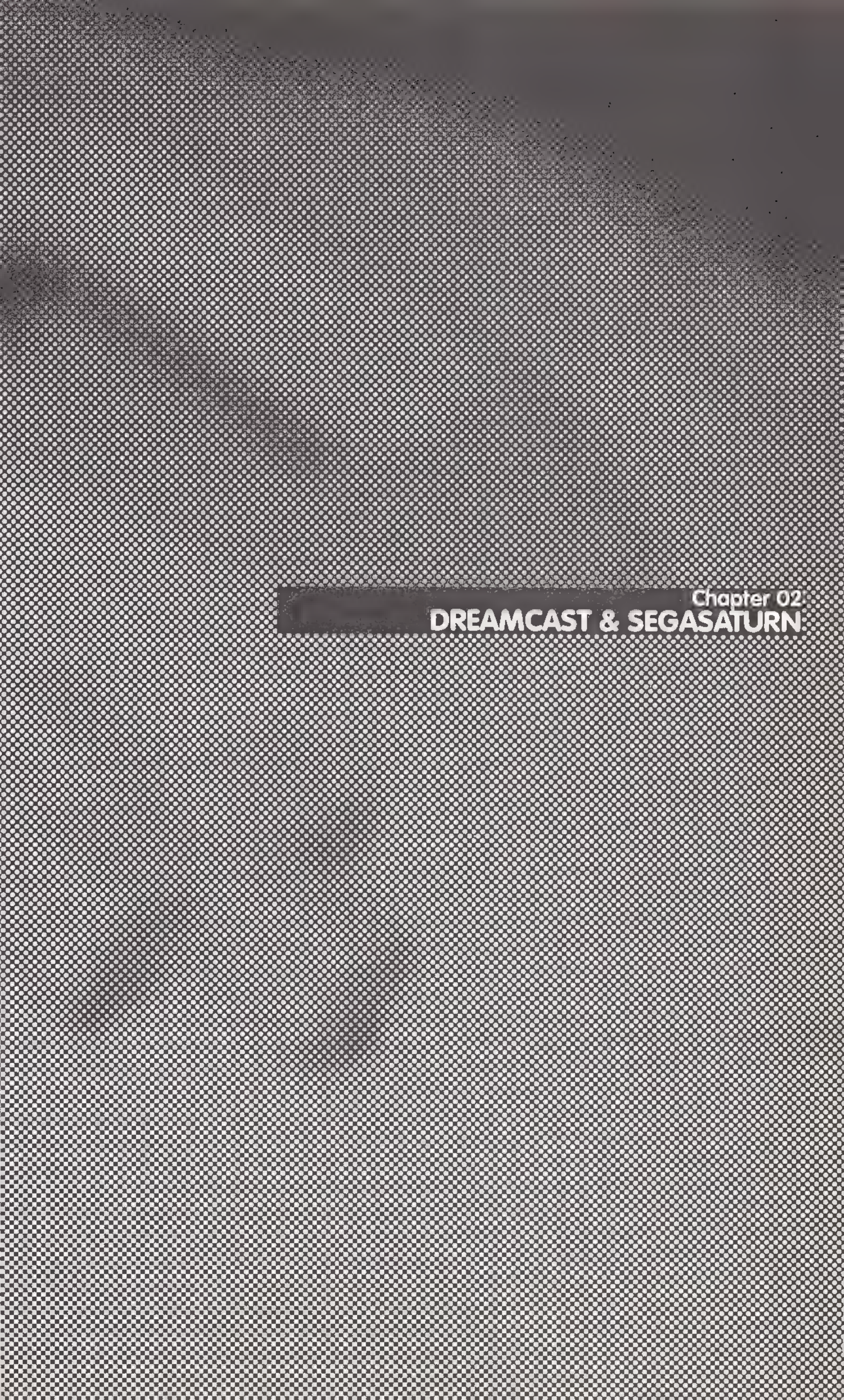
　ファミレスでのインタビューを終えた帰り。トボトボとショップに戻る道すがら、ラショウさんがポツリと呟いた。

「こうやって、何らかの形で、話をするべきだったんですよね。今でも、あのゲームを待ってる小学生がいるかもしれないんだし」

　今回のインタビューが『あの素晴しい弁当を2度3度』に期待し、ハガキを送った小学生……もしかしたら、今は中学生になってるかもしれない子供たちに対する「現時点の回答」になっていれば嬉しい。

　そして、プレステ2だかプレステ3だか分からないけど、その頃には大学生ぐらいになっているだろう子供たちが、イタチョコのゲームをプレイしてたらいいなあ、と僕は思った。

（編）



Chapter 02

DREAMCAST & SEGASATURN

第2章
ドリームキャスト
セガサターン

『デスクリムゾン』を創った男、降臨！

『デスクリムゾン』
ジャンル　シューティング
メーカー　エコール
発売日　96.8.9
定価　5,800円

「クソゲーの帝王」ついに登場！

前回の『超クソゲー』で取材拒否されたエコールが、ついに登場だ！

「クソゲーの帝王」とまで呼ばれた『デスクリムゾン』を世に送り出した関西企業エコールが、一九九九年一月一二日、永きに渡る沈黙を破ってホームページ上で『デスクリムゾン2』の制作を宣言した。

我々『超クソゲー2』のスタッフが、これを見逃すわけがない！

急遽ぶっつけでエコールに取材を打診してみると、意外なことにOKが出てしまった。しかも真鍋賢行社長がじきじきに東京の太田出版まで訪れるという。

ちょっと待て！　クソゲーハンターは三人とも関西在住なんだぞ！　大阪のエコールに俺たちが出向けば済む話だろ！

そんなことに耳を貸す社長ではなく、上京はつつがなく敢行された。

というわけで、これは九九年三月六日に行われた業界初、エコールのインタビューである。

今は亡き『セガサターンマガジン』（ソフトバンク刊、現在は『ドリームキャストマガジン』に改称）の方が発表は早かったが、こっちが本物のファーストコンタクトなんだい！

真鍋社長がドリームキャスト本体と込みで持参した『デスクリムゾン2』の開発途中デモを見て、予想外（色んな意味で）の作りに一同「うぉ～っ!!」と盛り上がった後、インタビューは始まった。

狙ったクソゲーではない！

――気合入ってますねえ。ひょっとして『ハウス・オブ・ザ・デッド2』のライバルが目標ですか？

真鍋　真っ向勝負の正攻法ですね。狙ってクソゲー作るという方向じゃなく。

――正直すごくびっくりしました。今見せていただいたので、これまでの謎みたいな部分が解けたような気がします。特にメッセージ回りの意味とか。

真鍋　ええ。うちの場合は、あまり他所に丸投げして仕事をやるのを良しとしない会社なわけです。『デスクリムゾン』も、マニュアルの文章からポスターから、Tシャツのデザインまで少ない人数で一度はやってみよう。まあ、あの通り「せっかくだから」やってみようと（笑）。やるからには、ちゃんと自分のところでノウハウつけてね。

やはり、力が分散してしまった部分があるんですね。かなりの少人数でしたから。それがまあ、問題作を世に出す羽目になったという（笑）。

だから、決して狙って作ったクソゲーではないんです。ただ普通の、ありきたりの方向のゲームを作りたくないというのはあったんですよ。楽な道と苦しい道があれば、必ず苦しい方をとっていますから。その集大成が、『デスクリムゾン』でしょうね。

――僕が思ったのはですね、例えば一から十までの設定を用意したんだけれど、全部表現できないから、

三だけ、五だけ、七だけ抜き出した。だから、つながりが見えなくなった部分があるんじゃないかと。

真鍋　そうですね。元々それなりの世界観で企画していったけど、ある時期にまとめないといけなくなった。そのときに、じゃあ、どこに力を回すかということで、ああなった。

本当はもっと描きたいことがあったし、いきさつもストーリーもあったんです。

——最初から「ムササビがKOT症候群の特効薬である」などの設定はあったけれども、それを説明するだけの余裕がなかった。それを描けなかったことが『デスクリムゾン』の敗因で、そのやり残した部分をドリームキャストのパワーを使って今度こそやってみよう——ということですか。

真鍋　そうですね。今にして思えば、サターンはハードの性能から苦しいものがありました。ゲームを作るにあたり、このぐらいできるだろうと思っていった表現が、ことごとく画面に出すときれいに出ない。これはかなりショッキングなことでしたね。

前向きの「せっかくだから」

——やはりファンとしては、「せっかくだから」に続く名セリフを期待していると思うんですが。

真鍋　あれは狙っていたわけではないんですけどね。

——そうですか。

真鍋　ええ。ただ、ひとつ言えるのは、あれ、非常に前向きな発言でしょう。あの局面だったら、本来は「とりあえず」ってイメージなんですね。「とりあえず、この赤い扉に入ってみようぜ」とか。でも、プレイヤーが何回も何回もそのセリフを聞いたとき、精神が高揚して、前向きに生きる気力のある言葉じゃないとダメだと思うんですね。

——倒れるときは、後ろ向きよりも、前のめりで土を摑めいう。

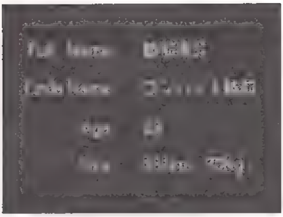
真鍋　同じように「上から来るぞ！　気をつけろ！」と言って、なぜ上に行くんだろうとかね（笑）。下に行ったら逃げることになりますから。上から来るけど、上に行かないといけない。だから気をつけて上に行くわけですね。

――どうせ行かなければならないのなら、積極的に、アグレッシブにと。

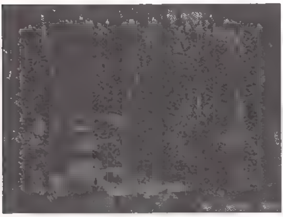
真鍋　そういうことですね。それが根本なんです。だから、私の作るゲームは「とりあえず」ではなく「せっかくだから」でなくてはいけないんです。

　あのオープニングムービーは今でも話題になることが多いですけど、それはファンが我々の意図を、どこかで感じているからだと思うんですね。とにかく前向きにやっていけば、最後には、わけ分からんけど元気になるという。

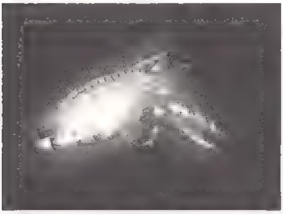
――何というか、普通は引き返すだろうって局面でも、むりやり前向きにというのが『デスクリムゾン』のテイストじゃないかなと思ったんですけど。



「超クソゲー」の英雄（？）
焼きビーフンが好物のコンバット越前！



もはや伝説のオープニングムービー。
国内の離島で撮影された。



「デスクリムゾン２」で美麗に描かれた
呪われた銃クリムゾン！

同じく別人のように凛々しい越前。
（画面©エコール）

真鍋　ええ。

——他のクソゲーって、こりゃダメじゃんと諦めながら、それでも仕方なく作った感じがするんですよ。でも『デスクリムゾン』の場合、あれもこれも入れてやるって姿勢だけは伝わってきて、空ぶかしでフル回転してる。何かすごく、どんどん間違っていくというか（笑）。

真鍋　まあ、意欲は間違った方向にいくと、どんどん変なものを生み出すこともあります。

——だから、後ろ向きで全力疾走という。しかも、とんでもないスピードで（笑）。そういうところが強烈だし、前代未聞のゲームではありますよね。

真鍋　やはり我々のような小メーカーがゲーム作るときは、大メーカーと同じ土俵で勝負しても価値はないと思うんですね。そこには大企業だと踏み込めない独自性が必要だと思うんですよ。少なくとも、我々のゲームは、私が発案してますから。

——ええ!? じゃあ『デスクリムゾン』の設定回りや、その辺も全て？

真鍋　基本的なアイデアは私が出して、「やる／やらない」を決めるんです。だから暴走しやすいけど、普通だったらチェックに引っかかって公に出ないようなアイデアが、そのまま出てしまう（笑）。これは諸刃の剣ですけれど、一つの独自性でしょうね。

よくゲームを作るときに言うんですけど、崖があったら、落ちるか落ちないか、ギリギリを歩くのがいいところだろうと。うちの基準では、そうなんです。落ちてしまったら、もちろんダメですけどね。で、『デスクリムゾン』に関しては、踏み外してしまった部分があると私も思います。ただ、ギリギリ端っこの方へ行かなきゃ、全然平気だったわけです。例えば「コンバット越前の好きなものはステーキ」とかですね。

——アッハハハ！（爆笑）

真鍋　そうしておけば、ウケもしないですけど、何も言われないわけです。じゃあ、吉野屋の牛丼か？　そういう普通のにするのも、やはり私の基準からいうと崖からだいぶ手前で止めてる感じなんです。どうせなら、埋もれてる食べ物にしたい。みんな食べないんだけど、食べたら美味しいよというものを出したいと。

――それで焼きビーフンですか。

真鍋　そうなんです。あれは、なかなか美味しいんですよ。皆、あんまり知りませんけど。

――僕もけっこう食べますけどね、焼きビーフン。

真鍋　本来の実力に比して、過小評価されてる食べ物が焼きビーフンだと思うんですね。

苦難の中での成長

真鍋　ただし、前向きなだけじゃ生きていけない。それも分かってるんです。人間生きてると、色んなことありますよね。苦しいこともたくさんある。うちの作るゲームでも、基本的に苦しいことが一杯あるんです。理由もなくイジメられたり、絡まれたりという設定が多いし。

クリムゾンという銃自体にも、呪われた設定がありますからね。

――「持ち主の精神を蝕みながら進化する銃」という設定でしたね、確か。

真鍋　そうです。銃自体が普通の銃じゃなくて、人の精神とか生きる意欲とか、そういったものを吸収して進化する呪われた銃なんです。だから、越前康介のような生まれつき前向きな人間でないと……。

――取り憑かれてダメになる。

真鍋　そうです。反対に銃に使われてしまって、持ち主は堕落してしまう。この両面――精神の追い詰められた人間の狂気を描くことが『デスクリムゾン』というタイトルのテーマなんです。単に明るく

前向きだけでは、私の描きたいものの半分ですから。追い詰められてなおかつ……。

――苦難の中で「せっかくだから」を貫けるか。

真鍋　そうですね。それが人間の成長につながると。まさに、うちの会社と一緒です（笑）。普通にビルなんかの設計向けのCADを作っていれば、静かに暮らしていける。でも、それでは面白くないんですね。だから、苦しくともゲームを作る。

　うちの会社に今残っているスタッフたちは、やはり苦しくても、一番通りにくい道でも選びたいという人間しか残ってませんから。

――筋金入りのエコール野郎ですか！

真鍋　そうですね。やはり「なんかゲームでも作ってみようか」ぐらいの気構えだと、難しいですね。

――普通のガンシューティングだと、敵に撃たれた後は、しばらく弾が当らないってお約束とか救いがあるじゃないですか。そうじゃなくて、一発当って動けなくなったところにガンガン撃ち込まれてゲームオーバーになったときは、何が起こったのか分かりませんでしたよ。

真鍋　「追い撃ち」ですね。プログラム上の事情などで、そうせざるを得なかった。それと引換えに、倒した敵をさらに撃つことができる仕様にしたと。

――敵も自分も、同じ条件で戦っているんですね。

沈黙を守った「修業時代」

――これは、どのメーカーでも同じだと思うんですが、サターンだったらセガがゲームの内容をチェックしますよね。それで……まあ、何か言われませんでしたか？

真鍋　私が頭を下げて、出させていただけるようにお願いしました。

――はあ！

真鍋　そういう意味では、セガには非常なる恩義を

感じております。だから、ある意味では、『デスクリムゾン』というタイトルに限っては、セガと心中するつもりです。

——セガと心中！

真鍋　少なくとも義理はありますからね。『デスクリムゾン』では。

——そしてやっと発売にこぎ着けたのに、『セガサターンマガジン』には「マジで発売するんですか」という前代未聞のレビューが出ましたよね。発売後はユーザーからのアンケート葉書も送られてきたと思うんですけれど、最初はどういう反応でしたか？

真鍋　いやあ、いろいろ。「殺すぞ！」とか（笑）、「死ね！」とか。もう予想通り。

——それはメゲますねえ。

真鍋　ただ、やはり一年ぐらい経って、論調が変わりましたね。いわゆる……慰めるような。

——ギャハハハハ！（爆笑）

真鍋　「これにめげずに頑張ってください」とか。

——すごいなあ（笑）。いや、マジでいい話だ。

その後、インターネットをはじめ様々なところでタコ殴りというか（笑）、壮絶にイジメられる期間が二年ありましたよね。その間、前回の『超クソゲー』であるとか、いろんな取材オファーもあったと思うんですけど、真鍋社長ご自身は、完全に沈黙を守っておられましたね。

真鍋　本来、サービス精神旺盛なんですよ、私は（笑）。ですが、やはりモノを言ってはいけない期間というのがあるんですね。要は修行時代というのは、黙っていた方がいい。

——叩かれるのを受け止めて、エネルギーに転じさせる期間という感じでしょうか。

真鍋　そうですね。ちょうど『ドリームジェネレーション』を作ってた時代ですけど、やはり何も言いたくないし、言う必要もなかった。それは時期がく

れば、ということです。

——すごいエピソードとして、「聖地巡礼」と称してエコール詣をするファンがいましたね（笑）。

真鍋　それはホームページに載ってる通りですね。ここで言いたいのは、エレベーターに一緒に乗り合わせても逃げなくてもいいでしょうと（笑）。

——アッハハハ！（爆笑）

真鍋　もう、来てるんですから（笑）。僕らから見ると、やっぱり分かりますからね。声かけても……まあ、かける必要もないですけど（笑）。でも、逃げる必要もないじゃないですか。

——だってそれ、無断で建物に入っちゃ不法侵入でしょう、そのファン（笑）。

チャレンジしたキャスティング

——『デスクリムゾン』の伝説の一つに、「キャスティングは誰か？」というのがありますよね。コンバット越前、ダニー、グレッグ、ナレーションとありますが、あれは誰なんですか？

真鍋　ハハハハハ（笑）。それは秘密です。というか、公式には「忘れました」ですね。

——越前の声があまりにもキンキン声だったのが評判になりましたよね。

真鍋　そうですね。だいたい定番の声ってあるじゃないですか。「傭兵で体格のいい男だったら、野太い声」みたいなイメージが。それじゃあ面白くないんですね。とにかく、普通ではない辺りでやろうとしているので。まあ、チャレンジ精神ですか。

——それはチャレンジし過ぎですよ！（笑）

真鍋　チャレンジのし過ぎで、どうも崖から落ちることが多いんですけど（笑）。

——『デスクリムゾン２』の方でも、ボイスは入る予定ですか？

真鍋　入れます。英語にしようかという話もあった

んですけど、やっぱり逃げずに日本語で勝負したいと思います。

真のファンを獲得する戦い

真鍋　やっぱり、何らかの説明が必要だったんですよね。我々が『デスクリムゾン』から一貫してやろうとしていたのが、どういうテイストの作品なのかということを、どこかで宣言しなければいけなかったんですね。

――今までは、ファンも判別できなかったと思うんですよ。エコールは開き直ってクソゲーを狙っているのか、それともマジメに作ってるのか。

真鍋　マジメに作らなければ、何の為にやってるか分かりませんよ。クソゲーが駄作になっただけだろうって言われてしまってはダメなんです。佳作にしようと思って作った結果がクソゲーになっただけなんですから、そこはあるべき評価に戻さないと。

だから、今の人気は本当に一過性のものだと思うんですよ。要するに、ちゃんと地に足がついた、しっかりした人気じゃない。これは、私が一番よく認識してます。本当にうちのゲームを理解して、我々の方針に共鳴した真のファンと呼べるのは、恐らく一〇人ぐらいじゃないでしょうか。

――エコール魂を持ってるファンですね（笑）。

真鍋　ただ、どういう形であれ、うちに興味を持ってくれたのは非常に嬉しいことですから、『デスクリムゾン2』で彼らを本当のファンにしていきたいと。色物ではないファンにね。

――浮動票を固定票に変えていく努力という。

真鍋　そうですね。だから、楽しみですよ。『デスクリムゾン2』が出ることで、今騒いでいる人がそのまま固定票になるのか、それとも全く人種が変わってしまうのか。要は、クソゲーじゃなくなった瞬間に、どのくらいの人が離れていくのか。これは本

当に見物ですよね。

狂気と日常の狭間で

――最後に改めてお聞きしますけど、『デスクリムゾン』に技術的な不出来があるのはお認めになりますよね？

真鍋　ええ、もちろん。だから、『デスクリムゾン2』はちゃんと崖っぷちの一〇センチギリギリまでいって、それを踏み越えたいと思っています。落ちたら、『デスクリムゾン』と同じになってしまいますから。

――先程も「せっかくだから」に代わる名フレーズがないのか、という話が出ましたけど……。

真鍋　それは、天から降りてくるのを待ちます。開発末期になって、もっともっと精神的に追い詰められたときに、自然に出てくるものということで。

――望まなくても出てしまう（笑）。

真鍋　それが、独自のテイストになっていくんでしょう。買うのも狂気だが、作るのも狂気。その辺がテーマですね。

――まさに、デスクリムゾン！

真鍋　ライフワークであって、人生ファイナル勝負なんでしょうね。

――ああ、いい発言だ（笑）。

真鍋　私だけじゃなくて、私以下、旧作から会社に残っているメンバーにとって、『デスクリムゾン』はライフワークになってしまったんでしょうね。

――『デスクリムゾン2』のその後って、何か考えておられますか？　例えば『ぱっぱらぱお〜ん2』であるとか。

真鍋　なかなか核心の質問ですね……でも秘密です（笑）。

（T）

00年 3月15日 (水) 1:35 No.001 P.02

エコールソフトウェア御中
真鍋社長 様

ご質問を以下のようにまとめさせていただきました。
よろしくお願いいたします。

太田出版 林 和弘 御中

Q．様々な注目／プレッシャーの中で『デスクリムゾン2』を発売されたわけですが、その手応えはいかがですか？

予想以上の反響で驚きました。
また、良い意味でのプレッシャーを感じました。

Q．インタビューの中でも再三語られていた前作『デスクリムゾン』の"リベンジ""落とし前"は『デスクリムゾン2』で果たせたと思われますか？

やはり、返り討ちにあったと言うべきでしょう

Q．『デスクリムゾン2』にコンバット越前が登場する直前、伝説の『デスクリムゾン』ムービーが見られるわけですが、それは前作に対する"[illegible]"と考えてよろしいですか？

サターン版を再販しないことへのけじめです

Q．『デスクリムゾン2』にご自分で点数をつけるとしたら、何点ですか？

60点

1／2

00年 3月15日 (水) 1:36 No.001 P.03

Q．今後は、どのようなゲームの開発をお考えですか？ お話できる範囲で構いませんので教えてください。

世間を騒がせるようなゲームを作ります。
着々と計画は進行中です。

Q．ズバリ、『デスクリムゾン3』の発売はお考えでしょうか？ また、発売されるのであれば、いつ頃になりますか？

ある時期がくれば明らかになるでしょう

Q．ホームページに掲示板を設置、ユーザーの生の声に触れた感想をお聞かせください。

厳しい批判もそれだけ愛が深いということでしょう

Q．エコールファンに一言、メッセージをお願いします。

新しいしかけをいろいろと考えています。
期待して待っていて下さい。

Q．最後に、プレイステーション2への参入予定はありますか？

検討中デス

以上、よろしくお願いいたします。

2／2

●スペシャルアンケート(2000年3月15日)
「デス2へのレクイエム」●

このインタビューの8ヶ月後、「デスクリムゾン2」は
無事(?)発売された(詳しくはP279参照)。
現在、エコールは次なる野望のために
裏舞台から姿を消している。
しかし、例によって例のごとく交渉を行い、
FAXインタビューに成功!!
そして、ついに語られた「デスクリムゾン3」!!

せがた三四郎 真剣遊戯

ジャンル
複数ゲーム
メーカー
セガ
発売日
98.10.29
定価
4,800円
ランク
★★★★

セガサターン末期に登場、その暑苦しさでお茶の間の話題をさらった炎の男「せがた三四郎（と言うか、藤岡弘）」を題材にしたミニゲーム集。ずらりと並んだ一〇本のミニゲームはどれもこれもが特濃の味わい。「秘技！これが竜神力だ!!」に登場する二頭身せがた三四郎（藤岡弘）、「俺はいったい誰なんだ!?」におけるドショウヒゲのせがた三四郎（藤岡弘）などなど、サービスサービスなビジュアルがすごい。

セガサターン、シロ！

皆さんは「せがた三四郎」を覚えておいでしょうか？

セガの次世代機であるセガサターンも末期を迎えた一九九七年に彗星のごとく現れ、去っていったイメージキャラクターです。演じるは仮面ライダー一号の本郷こと藤岡弘。

常に空手の道着に身を包み、「クラバーをコンクリの床に投げ落とす」「瓦を頭でプチ割る」「バッティングセンターで飛んできたボールを蹴ってホームラン」などの活躍を見せる彼のキメ台詞は「セガサターン、シロ！」。

「真面目に遊ばぬ奴らには**体で覚えさせるぞ**」と朗々と歌い上げるその男らしい姿は大反響を呼びました。

ミニゲーム大連発（その一）

本作は「せがた三四郎」のソフトです。一〇のミニゲームをクリアすれば、CMのムービーを見られるようになります。

本作はありとあらゆる場所にせがた三四郎こと藤岡弘の取りこみ画像が出現、CM本編にも負けない異常な濃さを誇っています。

「踊りの本質を見せてやる！」は、いわゆる記憶型のミニゲームです。

表示された順番にボタンを押していくという例のあれなのですが、一つボタンを押す毎に実写の藤岡弘がちょっとおかしなポーズを次々と決めていくのですが、

意外と笑いはわいてきません。
面白いとか笑っちゃうとか以前に、その気合の入りっぷりに平伏するばかりで、何だかありがたいものを見たような気分になります。
「緊急爆裂！かかってこい！」はロボットと柔道で勝負するという内容ですが、ロボットもせがた三四郎もいくら投げても投げられても平気で起きあがります。
このままだと正に千日手なのですが、そこには異常としか言いようのない決着の付け方がありました。
それは「相手を地雷の上に投げ飛ばすか地雷を踏ませるかする」こと。
つまり、せがた三四郎は地雷でももってこないとKOできないのです！
なんと頼もしいのでしょうか。
せがた三四郎とロボットの戦いは傍目には男らしい柔道の試合に見えるのですが、その実は相手を地雷の上に投げ落とすか、相手に地雷を踏ませるチャンスを虎視眈々と狙っているわけで、実は柔道でも何でもなく「**地雷踏ませ拳**」とでも言うべき独特の技術体系に満ち満ちているのです。
せがた三四郎の行動とロボットの行動は複雑に絡み合っており、ロボットの取れる五種類の行動に対して、せがた三四郎の取れる行動は八種類。ロボットが投げようとしているときにせがた三四郎が「押す＋投げる」を選ぶと「入れ替えして左へ」、「引く」を選ぶと「投げられ左へ」。つまり、そのパターンは五×八＝四〇通り存在しており、**とてもじゃないが覚えていられない**複雑さは格闘ゲームのコマンドの比ではありません。
「受け取れ！これが俺のプレゼント‼」は八ビット機以前のゲームウォッチテイストに満ち溢れたアクションゲーム。そりに乗ったせがた三四郎を上下に動かして障害物をかわしつつ、プレゼントを投げて煙突に放り込みます。実に単純なルールなのですが、それだけに中毒性が高く、一時間なんてあっという間に過ぎてしまいます。
「困ったときは頭を使え！」はボタンを押すタイミングのみが勝負となる、異様にシンプルなルール。一四枚の瓦を頭で割るのですが、試技は三回でクオリファイが瓦四〇枚割り。つまり、少なくとも二回はパーフェクトの一四枚割りを達成しなければならないシビアさです。
ボタンを押すとせがた三四郎が気合を入れるのですが、タイミングがズレると

気合の入れすぎでオーバーヒートしたり頭が割れたりします。

このように書くと字面的には普通なのですが、オーバーヒートするのも頭が割れるのも実写の藤岡弘フェイスなわけで、**実写の反則的な破壊力**がいかんなく発揮されています。

ミニゲーム大連発（その二）

「俺はいったい誰なんだ⁉」は見本の顔と同じ顔を探し出すゲーム。

せがた三四郎の顔（つまり藤岡弘の顔）に教科書の落書きのごとくサングラスやドジョウヒゲが付いていたりハゲになっていたり耳がとんがっていたりする様は破壊力満点！

タレントとしてはイメージぶち壊しのはずなんですが、さすがはせがた三四郎（藤岡弘）、遊びのためなら妥協はしません。正に**被写体公認の合法アイコラ**状態で、分身の術に失敗してバグったクローンが大量にできてしまったという病んだ設定がプレイヤーに負のインパクトを与えます。

「走るぞ！俺の熱き魂‼」は八ビットっぽいタイミング勝負のゲームです。脚が凍らないように注意しながら氷上を滑走するというもので、脚が凍るギリギリまで我慢してから足を入れ換えるとスピードが上がる辺りは人知を超えています。

ミスると即座にせがたの氷漬けが完成するというデジタルな容赦のなさっぷりさ、正に八ビットゲームです。

「修行の邪魔はさせん‼」は滝の上から降ってくるゴミを蹴ってゴミ箱に入れるゲームなのですが、ゴミ袋はともかくとしてTVや車、戦闘員（ゴミ野郎ってこと？）が降ってくる滝というのは果たして上で何が行われているんでしょう？

TVがあるなら当然ゲーム機だって降ってくるわけなのですが、円が基調になったデザインのこのゲーム機、どう見ても**プレステにしか見えない**のはサターン末期の怨念の生み出した幻なのでしょうか。

さらば、サターン

せがた三四郎は、ゲームというものを全肯定したキャラクターです。彼はプレステの一人勝ちが決まった時代に出現し、熱く短く輝いて去っていきました。その生き様はまさに流星のそれです。

これまで他のことへの熱中よりも一段も二段も低く見られてきたゲームへの熱

中ですが、「〝セガサターン〟を通じて、ひとつの物事を成しとげるすばらしさを、若者に経験させたかった」と、せがた三四郎はこれを肯定します（高橋名人の「ゲームは一日一時間」発言とはある意味で対極にある思想と言えます）。

せがた三四郎は、ゲームというものが社会的に置かれていた地位に真っ向から立ち向かったキャラであると言えます。

特にラジオCMにその傾向は顕著です。「ゲームをすることの意義」「親」「勉強」とゲームを取り巻く様々な問題にズバズバと斬りこんでいくその様は大変頼もしいです。

「今の若者は物質的な面で豊かになっている分、精神的な面でおいついていない！　だからこのセガサターンで精神力を鍛えて欲しい！　セガサターンのコントローラーで精神と肉体をコントロールして欲しい！」

「親御さん、あなたの子供は大丈夫か！　ご存知の様に、青少年のイジメや犯罪が問題になり、取り沙汰されている（中略）子供はいつだった親の愛情を求めているんだよ。私は訴える！　親は子供と一緒にセガサターンシロ！」

「（受験が終わるまで）セガサターン、我慢シロ！」

と訴えるその役目は、正に藤岡弘にしかできなかったでしょうし、藤岡弘でなければ説得力もなかったでしょう。

その叫びと藤岡弘の体当たりの演技は、プレステ陣営のCMのオシャレさとはある意味対極に存在しました。プレステの完全勝利が誰の目にも明らかになった時代だけに、せがた三四郎の叫びはある意味サターンの叫びにも聞こえました。

そしてせがた三四郎は、セガの新機種「ドリームキャスト」の発売を機に去っていきます。

ドリームキャストに後を託して表舞台を去るせがた三四郎の「フレー、フレー、ドリームキャスト！」というエールは涙なくしては聞けません（後を託されたのが脱力系の湯川専務なのが更に涙もの）。

それは正に、様々な硬派ソフトを擁しながらも売上ではプレステに勝つことなく去っていくサターンの遺言だったのでしょう。

せがた三四郎の、サターンの後継者であるドリームキャストは果たして何処からきて何処へいくのか？

冷静に見守ろうと思います。　（Y）

イエロー・ブリック・ロード

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
アクレイムジャパン
発売日
96.8.30
定価
5,800円
ランク
★★★★

名作童話『オズの魔法使い』を題材にした、アクレイムジャパンのアドベンチャーゲーム。ライオン、ティンマン（ぶりき男）、カカシ男の三人と旅を続ける途中には、パッケージ表の「for FAMILY」「for GIRL」というコンセプトとは明らかに矛盾する「バトル中に使用できる丸ノコ」「複数の敵を撃退する金のカンムリ」「相手を氷漬けにするスズの霧吹き」といったアイテムが登場する。

『オズの魔法使い』

『オズの魔法使い』は、一九〇〇年にアメリカの作家ライマン・フランク・ボームによって書かれた作品です。

第一四作目『オズのグリンダ』の発表後に作者は死亡するのですが、シリーズは別の作家に引き継がれ（この辺りは日本ではあまりないパターンです）、最終的には四〇冊にまで達しているそうです。

本作は、そんな「オズ」シリーズをモチーフにした「まったく新しいタイプの3Dアドベンチャー・ゲーム」（パッケージ裏より）だそうです。

「あちこちに仕掛けられたトラップをクリアし、襲いかかる敵を倒して、仲間たちと一緒にエメラルド宮殿の奥へ進むうち、ついに解きあかされるオズの秘密とは……？」

「ノームの兵隊、灰色熊チームvsティンマン。3Dキャラクターが繰り広げる、迫力あるバトルシーン」

などなど『トゥームレイダース』か何かのような血沸き肉踊るフレーズは、パッケージ表の「for FAMILY」「for GIRL」のアイコンとは明らかに矛盾しているような気がします。

イエローブリックロード

目の前には本作のタイトルともなっている「イエローブリックロード」（黄色いレンガの道）が伸びています。

基本システムは「画面の上でカーソル

を動かし、特定の場所をクリックすると色々なリアクションが返ってくる」という近代アドベンチャーゲームの王道。

マップも一本道で「道」というよりレールに見えてくるのは、きっと自分が本作のターゲット「for FAMILY」「for GIRL」のアイコンのどちらにも当てはまっていないからなのでしょう。

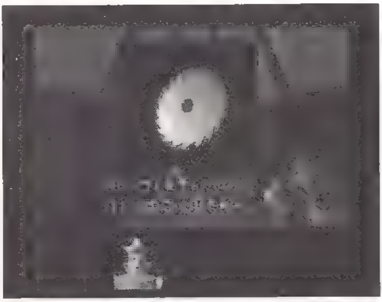
プレイ開始五分で「いきなりティンマン（ブリキ男）に殺されかけた上、うやむやの内に彼の友人であるライオンを助けに行くはめに」というジェットコースターな展開が、**黄色いレンガのレール**の上を怒濤の勢いで滑っていきます。

バイオレンス○Z

ティンマンの小屋を漁ると出てきたのは「丸ノコ」。「**バトル中に使用できる**」という説明書きが漠然とした不安をかきたてます。

「ライオンは古い友達だ。友達は助けなけりゃならん」

落ち着いたナイスガイのティンマンとイエローブリックロードを歩いていきます。



「バトル中に使用できる」という説明も恐ろしいティンマンの丸ノコ。

彼の導きに従い大岩の所へ行くと、なんと！ ライオンが鎖に繋がれているではありませんか。

話しを聞こうにも奴はあうあういうだけで、女々しいことこの上ありません。

大岩をクリックすると、いかにもモンスター然とした連中が出てきました。

「ここは一人で充分だ。任せてもらおう」

ナイスガイのティンマンが進み出ると、そこは斜め上から見下ろした形の戦闘フィールドみたいな場所でした。

向こうからは敵がどんどん近づいてきます。

カーソルを「丸ノコ」に合わせて敵を指定すると……、

やはりというかなんというか、ティンマンは丸ノコを投げました。

丸ノコの刺さった相手は「おおおおおお」と悶え苦しんでいます。
「スズの霧吹き」から、何やら謎の気体を吹きかけることもできます。物静かなティンマンですが、やるときはやります。
八面六臂の大活躍です。
……やるのはいいのですが、よく見ると敵は全くの無抵抗で、丸ノコで刻まれても斧で攻撃されても前進してくるだけ。
これは……「いい人」と戦闘してしまったんでしょうか？　もしや、バッドエンドまっしぐら？
何の説明もないまま、無言の敵が目の前に迫ると……突然ゲームオーバーになりました。
ゲームオーバーの後は大岩の前から再スタート、戦う以外の選択肢はありません。慌ててマニュアルをめくると、本作独自の戦闘ルールについての記述がありました。
そのルールとは、
一．進軍してくる敵を押し返せれば勝ち。
二．敵に追い詰められたら負け。
三．敵は何も攻撃してこない。
というもので、追い詰められない限り誰も死にませんし、逆に追い詰められたら一発でアウトという分かりやすさ。
こちらは攻撃し放題なのに対し、敵は何の抵抗もせずに黙々と進んでくるだけという光景はデモ隊vs機動隊の小競り合いを見ている気分になります。
プレイヤーはティンマンの斧やライオンの襲撃といった通常攻撃の他に、前述の「丸ノコ」や複数の敵を撃退する「金のカンムリ」（うまくすると戦闘が二秒で終わる最終兵器）、ネズミやカラスを呼んで相手を襲わせる「銀の笛」（ゲーム終盤で大活躍）、相手を氷漬けにする「スズの霧吹き」（氷漬けにした相手を殴れ！）といった何処のRPGに出しても恥ずかしくないバイオレンスなアイテムで攻撃できます。

スズの霧吹きで氷漬けにされたカボチャ人間。殴って粉々にしろ！（ヒドイ）

斜め上から戦場を見下ろした形の戦闘

画面は『オウガバトル』シリーズに近いものがあり、敵が「丸ノコ」が刺さって悶え苦しんだり「金のカンムリ」から発せられる怪しげな光を浴びて絶叫と共にバタバタと倒れたりしている光景には**妙に血沸き肉踊る**ものがあります。

プレイヤーは一度攻撃した後、次に攻撃できる様になるまでには一定の時間を要します。

戦闘はリアルタイムに進んでいるため、ヤキモキしながら再度攻撃可能になるまで待つというプレイ感覚は『ファイナルファンタジー』シリーズに近いものがあります。

国産有名RPGのいいトコ取りといった感のあるこの戦闘シーンにハマっていると、いつの間にか「刻め！」と口走っていたり「金のカンムリ」がうまく発動するように念を込めてコントローラーのボタンを押したりと本作が『オズの魔法使い』のゲーム化であることを忘れてしまいそうです。

意外な結末

あれよあれよと言う間に、舞台はイエローブリックロードからエメラルド城へ移ります。

エメラルド城は「一度入ったらもう外へ出られないという」RPGの最終決戦地のような男らしさなのですが、ジェットコースターな本作には「仲間が足りない」とか「アイテムが足りなくて死亡」といったアクシデントはあり得ないので一安心。

誰も予想しなかったであろう、意外な結末へ向けて突っ走るのみ！

捕らえられていたカカシ男を助け出し、パーティの総勢は三人に。**戦闘力も上がって**心強いことこの上ありません。

主人公を入れると四人のハズなのですが、原作ものの宿命か、主人公は台詞もなければ戦闘もしないし（そもそも、戦闘画面に姿さえ見せない）、色々な問題は仲間達が解決してくれるという影の薄さなので、実質的には三人と変わりありません。

戦闘は前述の通り「追い詰められたら一発でアウト」のサドンデスなので、いわゆる「ランダムエンカウント」（うろついていると勝手に敵と出会ってしまう）が存在しないのは本当にありがたいです。

戦闘に勝利しても他のRPGの様に相

手が「死ぬ」わけではなく「逃げていく」のは本作が「for FAMILY」「for GIRL」だからなのでしょうが、その前にブリキ男の斧で殴られたり、ライオンに襲われたり、「丸ノコ」で刻まれたりしてることを考えると、プレイヤーから逃げ出した後にどこかの柱の影で力尽きて死んでいそうで、目の前で死なれるよりも余程気まずい感じです。
　玉座の間に着きました。
　さあ、最終決戦です。目の前に出現したのは、巨大な顔と右手と左手。
　これらはそれぞれ独自のHPを持っており、両手を倒さないと頭が倒せない辺りは近代和製RPG的なギミックと言えます。
「最終決戦で使ってください」と言わんばかりのタイミングで入手したアイテム「聖水」は、「金のカンムリ」を上回るデンジャラスウエポン。
その圧倒的な破壊力で、あっさりと戦闘は終了しました。
　全ての誤解は解け、プレイヤーは元の世界へ帰ることができ、敵の大ボスのところへ和平交渉に行ったグリンダ姫はじきに戻ってくる……となんだか慌しいくらいの大団円です。
　よく考えるとパッケージ裏に書かれていた「オズの秘密」が何ひとつ明らかになっていない辺りが気になりますが、短い様で長かった冒険の旅もこれで終わりです。
　エンディングが始まりました。
「転んだかかし男を見捨てて走っていくティンマン（どうやらナイスガイではなかったらしいです）」に「グリンダ姫の暗黒太極拳（和平交渉は決裂したらしい）」といった意味深なムービーの後に始まったのは……、
『**イエローブリックロード2**』**発売予告!?**
（Y）

ラストに唐突に登場する
『イエローブリックロード２』発売予告！
ドリキャス版を期待しよう。

センチメンタルグラフティ

ジャンル
シミュレーション
メーカー
NEC
インターチャネル
発売日
98.1.22
定価
7,500円
ランク
★★★★

甲斐智久氏の描く可愛い女の子を大フューチャーした、ギャルゲーバブルを象徴する育成シミュレーション。「ゲーム本編が発売される前にグッズ印税が数億円に上った」という噂が流れており、発売前には「本当に発売されるのか？」「いっそ発売しない方が良いのでは？」といった、逆転現象を引き起こしていた。初回生産分のみ、イラストや声優インタヴューが満載された『セカンドウィンドウ』が付いている。

ゲームを発売しなくてもいいんじゃない？

もしかして前作『超クソゲー』を読んでない読者の中に『センチメンタルグラフィティ』のことを知らない人がいるかもしれないから、ここでちょっとおさらいしておきましょう。

このゲーム、発売前から『セングラ』という略称まで広く知れ渡っていたほど前人気が異常爆発していたソフトです。

一九九七年の四月に発売された『セングラ』の体験版ファーストウィンドウは、限定三万枚の出荷予定だったのですが、それを上回る一〇万枚を越える発注があったことからゲーム業界の注目を集め始めました。

人気の要因は、このゲームで一気にブレイクした甲斐智久先生の描く個性的な女の子達の絵によるところが大きいでしょう。

このファーストウィンドウ、本作発売寸前の秋葉原ではなんと一万五千円の値がつく加熱ぶりでした。

そこからはとどまるところを知らぬ前人気の爆走で、ゲーム本体が発売されてなかったにも関わらず、キャラクターグッズや声優のドラマCDや小説はおろか、九七年の一一月にはゲームが**完成してもいなかったのに**攻略本まで発売されるというすごい奴です。

ゲームが発売されていない時点で「それまでの印税だけで数億は下らない」と

いう説がありました。「そんなに儲かったんなら、もうゲームを発売しなくてもいいんじゃないか？」とまでいう人もチラホラいたものです。

世紀の名キャッチコピー

あれは忘れもしない、日本がフランスワールドカップの予選を突破したあの日、秋葉原のソフマップでは偶然、体験版をデモっていました。その体験版を見た当時からかなり期待していたものです、クソゲーハンターとして。

それ以降、この『セングラ』の発売を心待ちにしていたのですが、続々といろんな情報が集まってきていました。

しかも、どの情報もかなりスパークな完成度だということを示唆していて「日本のゲーム業界は、ついにゲームの完成度からも解放されつつあるのかな」という深い感慨にとらわれたものでした。**思い違いでしたが**。

そして前人気を煽りに煽る広告には、後に伝説となる世紀の名キャッチコピー**せつなさ炸裂**が踊っていました。

そう、この『セングラ』におけるせつなさってのは、胸をキュンとさせたりこみあげてきたりする心の機微なんて甘ったるい概念じゃありません！

強いて言うならばカナダで灰色熊の額を叩き割る**大山倍達の空手チョップ**みたいなダイナマイトでストロングでパニッシュメントな概念のようです。ずいぶん豪快なせつなさです。

しかし、ここで一度じっくりと考えてみましょう。

そもそも、炸裂するほどド派手なせつなさってのは、いったいどういう状態のことを指すんでしょうか？　思い付く限りの「炸裂するせつなさ」を列記してみましょう。

一．グッズの在庫を抱える会社の営業マンが、このゲームの発売までにグッズを売り抜けるために卸し値を下げて小売り店に電話攻勢かけているときの心境。

二．大手ゲームショップの店員が、このゲームを深夜零時にカウントダウン発売するために真夜中の残業を命じられたことによる心境。

三．そのカウントダウン発売が中止となり、寒空の中、翌朝の開店まで大手ゲームショップの前で待ち続ける二〇代後半を中心とした男子の心境。

四．そこまでの苦労をして買ったファンによる、このゲームに対しての心境。

う〜ん、この程度のことしか思いつきません。ちなみに、このシチュエーションは全てフィクションです。実在する人物・作品・団体には一切関係がありません。異論があっても、心の内に収めておいてください。

特に『セングラ』関係者は。

暗黒太極拳

さて、まずはオープニング。

発売前から賛否両論だった、このゲームのオープニングアニメを形容するときに使われていた**暗黒太極拳**という形容の意味がやっと分かりました。

どういう意味だったかと言うと、真っ暗な背景の中、お姉ちゃんたちがマジックポイントを吸い取られそうな不思議な踊りを踊っていたり、空中を泳いだり濡れたりしている、この世の終わりか山海塾の前衛舞踏のような感じなのです。

やはり暗黒太極拳としか形容しようがないシロモノだったと納得できます。

しかもその絵柄というか、それ以前に全体に漂うセンスが、甲斐先生というより『ファミ通』で連載中の羽生生純先生の絵柄の方に近いというのが驚異的です。

ちなみに羽生先生のマンガは往年の『ガロ』みたいなアングラ系の絵柄で、ロリプニ入ったスイートなアニメ絵からは百万光年も乖離しています。

つまり、甲斐先生の絵とは死ぬほど作風が違います。キャラクターデザインと実画面があまりにも違うコンテストなどをやってみれば、優勝できるのではないかと思うぐらいです。まったく、『**プリズマティカリゼーション**』ぐらい甲斐先生の絵に似ていればと残念でなりません。あれは甲斐先生の絵じゃありませんが。

人物の背景画は、普通の写真をフォトショップか何かでサクサク加工して作ったものになっています。そうすることによって、いちいち人力で背景を描くより早く仕上がるし、描き手によって仕上が

発売前から賛否両論だった
オープニングの暗黒太極拳。
荒木飛呂彦ばりのポーズがイカス！

る絵の質にムラができるということもありません。さらにそこそこ見られる絵に仕上がるという、もう、**ほんとに素晴らしい手抜き**……もとい有効な方法だと言えます。この手法は、これからもどんどん活用されると思います。

ちなみにこの背景画のもとになった写真というのは、プロデューサーの多部田さんが全国食べ歩きのついでにポケットカメラで撮ってきた写真だという揶揄もされていますが、そもそも写真撮影したのは窪田正義さんです。

それはそれとして、最近では使い捨てカメラ専門のフォトグラファーなんかもいるんだから、もし事実でも別にいいと思います。でも、大阪のイベントで背景に**ラブホテル街を使用してる場所もある**というのは、何とも豪快な話です。

デートのために野宿！

そして問題のゲーム中のギャルの絵ですが……………………………気を取り直して他の部分を見てみましょう。

このゲーム、少年時代を転校の繰り返して成長した東京在住の高校生が、かつて各地方で知り合った女の子たちをゲットするという内容になっています。

主人公は高校三年生として学校に通いながら、休日を利用して、北は北海道から南は九州まで日本全国に散らばる女の子を訪ねて回ります。

日本全国に散らばる地方色豊かな女の子という設定は、ある意味魅力的です。

個人的には演歌テイスト溢れるおやじ的思考だと思わないでもありませんが、それはそれで良しとしましょう。

でも、そんないいアイデアなのに、出てくる女の子は揃いも揃って流暢な標準語で喋りまくりです。地方なまりなんて、**これっぽっちもありません**。

オーノー！　ガッデーム!!　ニューワールドオーダー!!!

演歌だおやじだって言っておきながら、なぜ俺は激昂していますか？　つまり口ではなんだかんだ言っても、せっかくの地方色豊かな女の子たちが方言で喋ってくれないというのは、かなりショックな事態です。

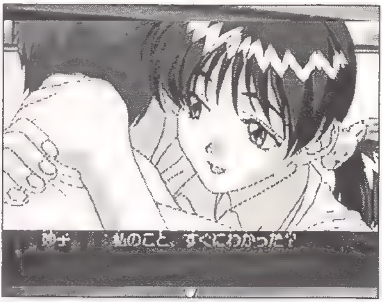
ここまでショックを受けた**自分に驚く**ぐらいです。

そういうメリットを活かし切れてないのに、設定からくるデメリットはこれでもかというぐらい溢れかえっています。

特に主人公の人物像はかなり痛快です。

想像してみてください。高校に通いつつ一日五千円も稼げるバイトし、週末土日は日本中を旅行しまくり、しかもそのほとんどを野宿か電車か長距離バスの中ですごす高校生というイメージを。

常人がこんな生活をしたら、たぶん一ヶ月ぐらいで倒れると思います。『電波少年』だってここまではさせません。しかも、夏休みなんか家にも帰らず、一ヶ月以上もただただ日本中をブラブラして女の子とのデートと野宿とバイトに明け暮れるわけです。



とても流暢な標準語で主人公を迎えてくれる青森在住の「安達妙子」嬢。

ゲームのインターフェイスそのものは、ありがちながらも割とまともに作ってあってストレスがかかりにくいという点は評価できますが、いかんせん細かな不具合や前述のような無理な設定が笑いを誘いすぎます。

多部田が食べた

このゲーム、**多部田が食べた**というしようもない語呂合わせから始まった前述の食べ歩き疑惑とあいまって、口さがない人々の間では**日本全国姉ちゃん食べ歩きゲーム**などと呼ばれていましたが、とんでもないことです！

失礼な言動だと憤ってるわけじゃありません。むしろ、ただの揶揄を装いながら続々とクソゲーハンターに入ってきた情報というのが、『セングラ』発売前なのに**どうしてそんなに正確だったのか？**ということに驚いているのです。

本当は、当の開発者達が、それを言いたかったんじゃないのかな？

そう言えば、このゲームに関しては色々な噂を耳にしたものです。

シナリオの大倉らいた氏がインターネットでアニメ版を指して「これは僕のセンチじゃないから」と発言し、えらい騒ぎになってました。

そう思うと、これほど爆裂した「せつなさ」もないですなあ。（A）

北へ。 White Illumination

ジャンル
シミュレーション
メーカー
ハドソン
発売日
99.3.18
定価
5,800円
ランク
★★★★

『サクラ対戦』のレッドカンパニーとハドソン、セガの共同による、夏休みの北海道を舞台にした淡い恋を描いた恋愛シミュレーション。元々は「MOVE ON 北海道＝北からの声かけ運動」への協賛で開発された作品で、至る所で「北海道の素晴らしさ」を力強くアピールしている。また、北海道に関連したPR企画が様々に行われたのも大きな特徴で、実際に札幌でイベントを開催したりもした。

北海道活性化ゲーム

「村おこし運動」と称して、地方公共団体に一億円がバラ撒かれたのも、「あの金塊はどうなったんじゃろう」と、今は昔の話になりました。東京にある企業にばかりお金が集まってそうですが、「三割自治」の地方も捨てたもんじゃありません。ゼネコンに限らず、上手いこと「地域振興」と枕詞を付ければ、補助金は意外とポタポタ落ちてくるようです。

この『北へ。』も、元々は北海道活性化キャンペーン「MOVE ON 北海道＝北からの声かけ運動」に協賛して作られたゲームだというじゃありませんか。制作したハドソンとプロデューサー広井王子さんの北海道を愛する気持ちがいかばかりかは、発売日前のPR企画の数々を見れば一目瞭然。ツアーを組んで、札幌に東京からのギャルゲーファンたちを集めて記念イベントを行ったり、生チョコレートに『北へ。』のロゴステッカーを貼って売り出したり、**北海道の風紀を乱し……**いや経済への喝の入れっぷりの前には言葉を失ってしまいます。

北海道へ行こう！

電源をオン！

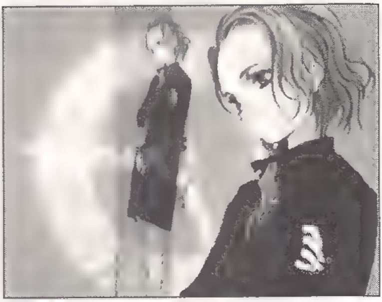
「北へ～行こうランラララン」

「カニがいっぱい～ホタテいっぱい～」

「少し休みに行こう　少し遊びに行こう」

ヒネリも何もありません王子様！

「ギャルゲーを遊ぶ以前に北海道振興を忘れるな!」と精神棒で注入してくれる心意気がビンビン伝わってきます。ああ北海道に飛びてえ! いても立ってもいられねえ! この時点でゲームなどうっちゃってJALの割安チケット買いに走るのがあるべき反応なんでしょうか。



オープニングムービーより
時計台の前でたたずむギャル。
大事なのはギャルではなく時計台なのです。

最初の衝撃に耐え切って、ゲーム開始。東京発札幌行きの航空機が飛び立つ瞬間、シンプルに実写のムービーにしときゃ良いものを根性で3DCGで描いてあちこち破綻しまくったボーイング747の勇姿が目を奪います。そういやオープニングでも根性の3DCGハトが苦しそうにのたうってましたが、根性も出しすぎると自滅しかねないので取り扱いには注意が必要です。

洗脳ソング、根性CGに続く北海道フルコースの第三品は「C・B・S」、コミュニケーションブレイクシステムです。相手が喋ってる間に口をはさんでごく自然な会話の流れを実現するという趣旨のこのシステム。大変良さげなのですが、「話を聞く」のが前提になってるため、**会話がスキップできません**(一回目だけ)。恐ろしいことに「北海道活性化キャンペーン」協賛作品だけに、会話は八割がた北海道の名所や特産物に集中しています。

現に幼なじみの「春野琴梨」(はるのことり)と一〇年ぶりに会ってからの話で旧北海道庁の裏庭に渡り鳥が来るのと時計台の反対側から写真を撮れば映りが良いのと大通公園では二月に雪祭り五月にライラック祭り六月にソーラン祭り七月からビヤガーデンが開くなど、実に札幌情報には詳しくなりましたけど**琴梨ちゃんの趣味を何ひとつ聞いてないんですが!** この子に限らず、全員が観光ガイドを丸暗記したような記憶力の良さでまくしたてるもんで、北海道への理解は十二分に深まりましたよ。**嫌いになれそうなほどに。**

(T)

ブレインデッド13

ジャンル
アクション
メーカー
ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日
96.10.10
定価
6,500円
ランク
★★★★

LDゲームの元祖『ドラゴンズレア』を制作したReadysoftによる御家芸全開のアクションゲーム。画面の状況を瞬時に判断、正確なボタン入力が求められるシステムだが、あまりに不条理な難易度に、とにかく死にまくること必至。主人公のランスは、町の電気修理屋。怪しげな屋敷の中で、自らが修理したコンピュータが世界征服を企んでいることを知ってしまうのだが……。

秒殺ゲエム

死にまくりたい人にオススメ！

のっけから不謹慎な前振りですが、先に断っとかないと買ってから後悔するのは可哀想ですから。

「LDゲーム」をご存知でしょうか？ LD（レーザーディスク）でアニメを垂れ流し、時々ピンチに直面します。そこで、すかさず正しい選択をすると、続きのアニメを拝めますが、**間違ったら死**の潔いシステムのゲームです。

タイトーがゲーセン向けに『タイムギャル』『サンダーストーム』の二作を出していましたが、後にメガCD用のデータイースト移植という凄まじくモンドな組み合せの家庭用が発売されました。

ゲームの性質上、ピンチが不自然に続きがちなのは致し方ないところ。

「**それにも限度があるぞこの野郎！**」と叫ばせてくれる快作が『ブレインデッド13』なのです。

LDゲームの元祖『ドラゴンズレア』のReadysoft が開発した、いわばLDゲームの一子相伝世紀末伝承者的な一大スタンダード！ 帽子かぶったロンゲの兄ちゃん「ランス」が、世界制服を企むドクター＝ポン・クラーの屋敷に忍び込み、奴をやっつけにいくぜ！

ンないきさつの説明抜きで、開始二秒後に**まず死にます**。

作品世界に入り切れてない頭には、何が起こったのか理解できてません。

即死。
輪切りにされて死。
後ろから大アゴ鉤ツメ野郎が襲って死。
やっと死亡原因が飲み込めました。
方向の指示が全然出ないってことは、死んで覚えるしかないんですね！
上下左右に加えて「アクション」ボタンまであるのが、さらに厄介。

開始２秒でミイラになるランス氏。
最初は驚くが
これから何度も死ぬので平気です。

一回ピンチを切り抜けたら次までゆっくりとアニメ鑑賞、なんて悠長に構えてると死にまくりです。始終休みなくボタンを連打しろウラッ！ 正しいコマンドを入れると音が鳴りますが、その後に指が滑って他のを入れると**キャンセルされて死。**

このゲーム、隅から隅まで殺意に満ち溢れてます。奴等は殺る気です。似たようなゲームを他社に作られまくって、**Readysoft は怒りに燃えている**んでしょうか。プレイヤーは二次災害の被害者ですかい。

死にまくり男アメリカン

ランス達（複数）の屍を踏み越えて、飛び込んだエステサロンの部屋。塩沢トキと曽我町子を足して和田アキ子で叩き割ったルックスのおねえ様が、優しくお出迎えしてくれます。後を追ってきたボン・クラーの手下フリッツは、とりあえず**鋼鉄の処女**（中にびっしり生えた鉄トゲが優しく抱きしめる拷問器具）に放り込まれます。

ランスは巨大クモの網でイスに縛り付けられて、ツメのお手入れをしてもらいます。肉斬り包丁で手首を狙い定めてスパスパ。洗顔を待つ→虫に全身の血を吸われてカラカラ。ヒゲ剃りを頼む→選択の余地なく**昇天**（文字通り）。

フルアニメのコミカルなアメリカン・ノリを良いことに、残虐超人もハダシで逃げ出す処刑方法のオンパレードだぁ！

「首を刎ねられて上下でんぐり返り」
「健康に悪そうな緑の液の中に落ちて白

骨化」
「ワニのコックに刻まれて料理の食材」
「黒猫に引っかかれて顔がみじん切り」

猫にまで惨殺されますか？

ミッキーマウスの国が、こんなの作って許されるんかい！

そういや昔『トランスフォーマー』（ロボットが変形するロボットアニメ）のテレビ版では、いくらドンパチしても全然死人が出なかったのに、映画版は始まって五分ぐらいでレギュラーメンバーの大虐殺が始まったのを思い出しちゃいました。

安易に国民性なんて言いたくないけど、「アメリカ人の頭の中には、何かエイリアンでも巣食ってるんじゃないか」と疑いたくなります。

X指定にされないのが不思議ですが、余りにしょっちゅう即死しすぎて、**死の重みが限りなくゼロ**に近付いています。

『IT』や『シャイニング』の怖さを一〇〇〇〇キングとしたら、ランスの死体は〇．〇〇〇一キングに匹敵でしょうか。日本なら、『北斗の拳』の秘孔を突かれた牙一族の集団爆散がこれに似ています（立場は逆ですが）。

恐怖映画でも、一番怖いのは死ぬ前の追い詰められであり、ドアを開けたらフットボールが口に飛び込んで白骨化なんて唐突な展開には、怖がる以前に感情が付いていけません。

このおかげで、全く陰惨な感じはせず、トラップに掛かってもからりと笑い飛ばせる……オレに断りなく死ぬなランス！

終わりなきピンチを生き延びろ！

真の恐怖は、この館がグルグル回る迷路になってることです。分かれ道（じっとしてると当然死にます）で右↓右↓右↓右と選び続けると、同じ場所と同じピンチに永遠にハロー&ザ・グッバイを繰り返すことになります。

勝手に地図を作ってくれるオートマッピング機能なんか付いてないし、死にながら自分でマップを作らないといけません。ランスは死ぬのに探索に大忙し。幸い、感情移入したくもねえ馬ヅラをしてらっしゃるので、こっちの心はちっとも痛みません。

それとこれ、アンティークな作りのゲームなのに、アンティークな反射神経だ

と絶対クリアできねえ！　またもや昔話で恐縮ですが、『ストリートファイターII』で昇竜拳コマンドを初めて成功したときの喜びを知ってる方はいますか？　難しさはあの数倍なのに、満足度は百分の一以下です。

理不尽なタイミングで要求されるコマンドを全部覚える記憶力、それを数十分の一秒と違わず入力する指さばき、そして何よりもマッドサイエンティストを止める使命感が、クリアの必須条件です。

そんなもん鍛えてられっかい！

生きてるのか ボン・クラー？

屋敷の中の住人は互いに全く協調性がなく、部屋を移動するたびに生存競争を開始するジュラシックパーク状態！　およそ近所付き合いなんてとんでもない世界で、久々に飛び込んできた主人公が、ごちそう兼オモチャ兼ヒマ潰しの道具に見えたに違いありません。

筆者はもちろん、ウワサにもオールクリアしたってのを聞いたことないんですが、多分**ボン・クラー博士は死んでます。**さもなけりゃ、とんでもない場所から抜け出せなくなって、「世界を征服するからワシを探さんかい」と遠まわしに助けを求めてるんですよ。クリアのあかつきには、ボン・クラーの熱いベーゼが待ってるに違いありません。

それはともかく、アニメーションも滑らかで、CD読みこみの時間も短い。LDゲームとしては、実によく作りこまれています。ただ、秒殺という**狂った遺伝子**が入りこんだために、神経のブレイカーを叩き落してくれる怪奇な作品に生まれついちまったんでしょう。

いやしかし、本国アメリカではヒットを飛ばしたそうで、つくづく彼らは鬼ゲー好きなんだな、と改めて思い知った次第です。まあ、あちら向けの移植版『バイオハザード2』は、自動照準が利かない、とか敵が固くなったとか嬉しくないパワーアップ満載なわけで、これが平均的な難易度かもしれません（嫌な国だ）。

もし万が一、アメリカ娘と結婚することがあって、彼女の実家にあいさつしに行ったら「ヘイ、ユー！　コンプリート『ブレインデッド13』！」などと先方の父親に迫られたとき、この苦しかった（だけの）経験が活きることでしょう。

それぐらいしかメリットを思い付きません。（T）

結婚～Marriage～

ジャンル
シミュレーション
メーカー
小学館プロダクション
発売日
95.12.15
定価
6,800円
ランク
★★★★

女子高生育成シミュレーションとして名をとどめる『卒業』のキャラクターと、業界初の女性向け男子高生育成シミュレーションとして大々的に制作発表されながら『アンジェリーク』に見事に先を越された『卒業M』のキャラクターを起用、出会いから結婚までの一年間を実体験していく。大倉らいた氏が『センチメンタルグラフティ』以前に関わった作品としても注目の一本。

ゲームで予習

結婚――それは、この本が発売される頃には三十路に突入しているクソゲーハンターの身には、わりと重くのしかかる言葉です。

そういうわけで、ゲームで予習してみることにしました。

まったくもって自分でも呆れ果てるぐらいに**取って付けたような理由**ですが、ここはひとつ、三十路直前の独身男の心の余裕のなさと思って、見逃しておいてください。

決してこの投げやりさ加減は、クソゲープレイ中に折に触れて発作的に襲われる**絶望的な虚無感にさいなまれて**のことではありません。あくまでもゲームの雰囲気を反映してのことだと思って頂ければ幸いです。

こ、心に穴が空いてるせいじゃないったら！

さて、ゲームで結婚について勉強しようと思ったとき、結婚をテーマにしたゲームというものはほとんどないことに気付かされます。

そうした中で、一発のネタを長々と引っ張ることにかけては『倉庫番』のシンキングラビットと渡り合うとすら言われているモノとして『卒業』シリーズがあります。

数多くの機種で発売されたローカライズ版に加え『卒業2』や『クロスワールド』はおろか、麻雀や実写版、果ては未

発売であるものの男性版である『卒業M』というものにまで展開しているのは、ご存知の通りでしょう。

そして『卒業』シリーズは『卒業M』のキャラクターを取り込み、テーマを結婚に絞った作品にまで展開していたのです！

とりあえず、本作『卒業』はサターン版とプレステ版ではゲーム内容が全然違いますが、どちらかというとサターン版の方がこの本での紹介にふさわしい内容になっているので、サターン版を紹介させていただきます。

「『この本での紹介に相応しい』とは、どういう意味か」って？　やだなぁ、**意地悪なこと**を聞かないでください。

レッツ「肉親プレイ」！

さてこのゲーム、サターン版だけプレイヤーは男女どちらでもプレイできる、デュアルユーザーシステムを採用しています。プレステ版では、なぜか男性しかプレイできません。

ここはやはり、サターン版独自の女性プレイを敢行することにします。

ここでさすがに本名プレイはできないので、次善の策として、母親や姉妹の名前を入れる**肉親プレイ**を採用することとします。

妹や姉はともかく、母親の名前を入れる**お母(か)ん**プレイは年齢的に厳しいだろうって？

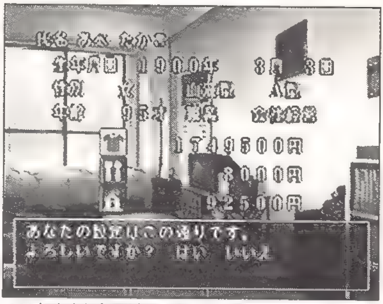
いやいや、全然大丈夫です。このゲームの場合、プレイヤーの年齢は九〇歳以上まで設定することができます。

そうして完成した〝たかこ〟は六五歳のフリーターで、月収四五万円。

年齢と職業……というか社会的地位によって収入が変わるというシステムを採用しているのですが、ただ単に年齢×社会的地位で月収が決められているせいか、九五歳会社経営とかいう設定にすると、年収が五千万円ぐらいに増大します。

他にも、毎月の生活レベル維持費として衣食住に振り当てる金額を決定することができるので、「衣服に三〇万円、食費に五〇万円、住居は三万円」というプレイまで可能です。

だから、プレイヤーの設定にはどういう意味があるのか不明ではありますが、「九五歳のフリーター、月収は六二万、そのうち**月の食費五五万円**」などという、



1900年生まれ(95歳)の会社経営者。
月の衣服代が174万円、食費は8000円。
限りなく怪しい人物「あべたかこ」嬢の誕生！

明らかな不審人物を演じることすら可能なのです。

もはやこの時点で、さっそく結婚の予習という目的を放棄せざるを得なくなりました。

こんな生き物存在しないって！　面白いけど。

初登場！　下から五番目

肝心のデートシーンも、このゲームも他のナニな「恋愛シミュレーション」の名を借りた**ただのデジコミ**と同じく、目や口のパートアニメーションすらしない一枚絵です。『m』ですら終わらせたクソゲーハンターが、このゲームの主に**完成度方面の**厳しさに悲鳴を上げる破目になりました。

やはりプレイ後専門誌を見ると、読者ランキングではランキング最下位から五番目ぐらいという凄まじい低位置で初登場し、以後、そのままの低位置を守り続けることになっていました。

あんまり売れませんでした

そういえばこのゲーム、たぶん本気でバカ売れすると思っていたのか、ゲームが発売されるまでの様をドキュメンタリー番組に追跡させていたものです。

その番組放映中何度も「このゲームは売れる」とか「シナリオライターは天才だ」とか豪語していたものです。

いや、このシナリオライターというのが、このゲームの後に『センチメンタルグラフィティ』をお作りになる大倉らいた先生だったんですが、それはそれで「せつなさ炸裂」のイイ話であると言えるでしょう。

しかし撮影が発売後にまで及んでいたのが災いしたのか、番組の最後の方に流れた大オチで「**あんまり売れませんでした**」という締めかたをされていて、個人的にものすごく面白かったことも、今ではいい思い出です。　（A）

ダイナマイト刑事2

ジャンル
アクション
メーカー
セガ
発売日
99.5.27
定価
5,800円
ランク
★★★

アーケードで大好評を博したアクションゲーム『ダイナマイト刑事』の続編がドリームキャストに登場。「掃除機」「冷蔵庫」はもちろんのこと、「冷凍マグロ」に「お寿司」まで武器できる刑事魂は本作でも健在(と言うかパワーアップ)。往年の名作『トランキライザーガン』をおまけゲームとして収録、通信機能を使ってカラーを入手できるなど、単なる移植版の域を完全に越えている一本。

ダイナマイトな移植

主人公の『ダイハード』っぷりからか、海外では『DIEHARD ARCADE』として発売された『ダイナマイト刑事(デカ)』の続編、それが『ダイナマイト刑事2』(以下『刑事2』)です。

本作はST-V(サターン互換の基盤)からMODEL2にプラットフォームが移行、アーケード版の時点で前作よりも美しいグラフィックを誇っていましたが、ドリームキャストへの移植に際して更にパワーアップ。

正に「新世代移植」といえるでしょう。

本作のジャンルはいわゆる『ファイナルファイト』系ゲーム。

3Dポリゴンの一対多数の格闘アクションです。

セガで3Dと言えば『バーチャファイター』に『電脳戦記バーチャロン』シリーズと、ストイックかつ求道的かつ先鋭的というイメージがありますが、『刑事』シリーズはこれらのイメージのどれにも当てはまりません。

「武器を知ってるかい、モップ、柱時計にコショーだぜ」とはサターン版『刑事』のCMソングですが、この歌詞からも分かる様に『刑事』シリーズには熱い血が脈々と流れています。

タイトル候補に『拳獣(けんじゅう)』と付くその男臭さと、異様な存在感、そしてマッドさは『刑事2』になって更にパワーアップしており、セガの他のソフ

トの優等生っぷりを考えるととんでもない暴走と言えるでしょう。

帰ってきた刑事

主人公は三人（隠しキャラは単なる色変えなので除く）。

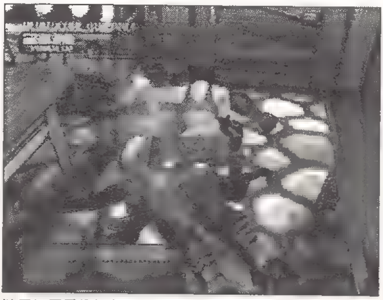
ブルース……もといブルーノ・デリンジャーは「犯人逮捕の金一封よりも建築物の損害賠償の方がはるかに多いSFPDのMR・ダイナマイト」（マニュアルより）です。

バランス型と言えるのですが、その分秀でた部分が少ないキャラで、実のところ、三人の中では一番使いづらいかもしれません。

パワーアップ時のハンドガン連射と棒の連続攻撃には目を見張るものがありますが、どちらもそう都合よく落ちているものでもないのが（特に対ボス戦）悲しいところです。

ジーン・アイビーはサンボと中国拳法に精通、ペンタゴンの資料もほとんど抹消されているという、日本のアニメを鑑賞するのが趣味の女鬼軍曹です。

組んでからの関節技はテーズ直伝だそうで、特にパワーアップ時の「アームブリーカー↓足取り↓股裂き↓股間蹴り↓スピニングトーホールド↓テキサスクローバーホールド↓サソリ固め↓弓矢固め」の連続関節技は強烈の一語（この技といい、ブルーノの「バックドロップ↓ジャーマンスープレックス↓アトミックドロップ↓バックブリーカー」といい、パイルドライバーがツームストンであるところといい、本作の技の選択はやたらに渋く、いい意味で「プロレス」が入っており素晴らしいです）。


狼男に馬乗りになる
赤いビキニも眩しいジーン・アイビー。
狼男も嬉しそう。

相手が死んでいるのに黙々と関節技を掛け続けるその姿は、犠牲者からするとうら若き女性に色んな格好で体を密着してもらっている嬉しいシチュエーションのはずなのですが、実際は、**何かの機械に巻き込まれている**様にしか見えません。

関節技の最中は無敵なので、次から次へと相手に組むことができれば無類の強さを発揮しますが、組みづらいボス戦では苦労します。

エディ・ブラウンは、前代未聞の「オフィシャル設定でゲイ」というキャラクターです。

ゲーム界に男同士の愛という概念（圧倒的にSNKのキャラクターが題材の場合が多い）が入ってきて久しく、これら「やおい」人気を狙ったキャラデザインも多いのですが、エディの濃さはそうした風潮に真っ向から逆行しています。

ムエタイを使う打撃のエキスパートで、回し蹴り絡みのコンビネーションの広域制圧力が魅力。他のキャラよりもボス戦が楽なのですが、雑魚戦でも適当に暴れ回っているだけでいいので、一番の初心者向けと言えるかもしれません。

黒人のエディが半裸状態（主人公はダメージを受けると服がはげていきます。当然、女性キャラのジーンも例外ではないのですが、見た目が怖いので全く嬉しくありません）で槍を振り回す姿はあまりにもハマっており、特殊部隊の兵士というよりも、ただの逃亡奴隷にしか見えません。

キャラクター選択時の「土下座っぽい礼」といい、何か**別の問題**を喚起しそうでドキドキします。

口ひげ率ぶっちぎり

ここまで読まれてカンのいい読者諸兄なら気付かれたかもしれませんが、本作の特徴の一つに、「濃くてマッドなキャラクター」を挙げることができます。

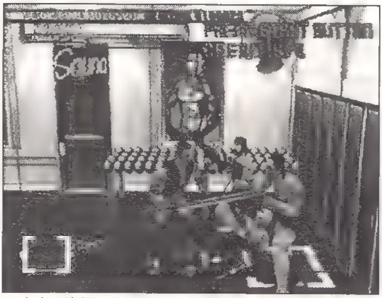
雑魚の口ひげ率の高さは測定するまでもなく**ゲーム界トップ**で、イラストギャラリーで見る彼らの姿はとても九〇年代の日本のゲームとは思えないナイスな貧乏臭さです（TONY画伯がアメリカ在住ってのは本当なのでしょうか）。

「亀の甲羅を背負った禿頭の人」「カニの甲羅を背負った人」「狼のかぶりものをした人」の名前が「亀男」「カニ男」「オオカミ男」……とアバウトかと思えば、「亀男」「カニ男」はお菓子屋とシーフードチェーンの店員で、「オオカミ男」は精神病院の看護士という壊れ気味の細かい設定が付いています。

特にドリキャス版では、これらの設定や特濃の原画を堪能できるモードがあり、もう辛抱たまりません。

雑魚でこれですからボスはそれ以上に

強烈。
　一面のボスはデブ、二面のボスもデブ、三面のボスは大蛸、四面のボスは偽者の隊長（名乗りの途中に殴れます）、最終ボスは改造人間と、字面だけでもお腹一杯になりそうなほど。
　一面のボスである海賊夫婦のマダム・ヤンの腰振りも末世的ですが、二面のボスは何故かルートによりフレンチ（思想的なデコレーションを得意とするポワレ・ド・サカイ）、中華（武闘派コック、チャオ・トンミン）、和風（元相撲取り、明日乃山留吉）の三種類いて、その全員がデブ。
　確かにデブは『ファイナルファイト』のビル・ブルを始めとし、この系列のゲームには欠かせない存在なのですが、ここまで大胆にフィーチャーされるとデブに対して何か特別な思い入れがあるとしか思えません。
　他にも「サウナで半裸の男に襲われる」「**男子便所で沢山の男に取り囲まれる**」といったマニアックなシチュエーションが続出する辺り、時代をあまりにも先取りしすぎていると言えるでしょう。
　これらの敵を倒すアイテムもかなりマッドが入っており、レーザーガンやマシンガン、対戦車ライフルにバーベルなんてのはまだまともな方で、冷凍牛肉や冷凍マグロ（殴った後に食べられるお徳品）、便所の吸盤（死因がこれでは浮かばれません）、フランスパン（用途は撲殺）、皿に乗ったリンゴ（投げつけられる上に食べて回復も）、ブラストシティ筐体（セガのアーケードゲーム筐体。投げると爆発）、対艦ミサイル（巨大なキノコ雲がヤバい）と、そのアレっぷりは『アンダーカバーコップス』の電柱やヒヨコとタメを張って一歩も引きません。


サウナで半裸の男に襲われる刑事。
壁に飾られた「男の肖像画」が
本気度をあおってヤバイ。

エンターテイナー

　本作はゲーム性という点ではきっちりとセガの血が流れている硬派と言えます。

スクロールするのではなく、場面場面で区切られたステージは、移動という煩わしさをなくし、アクションのみに集中できる仕掛になっています。

また、これらのステージ間には「ビジュアルシーン」と呼ばれる「爆発を避けて窓から脱出」「通路の向こうに待ち構える敵に、乗っているバイクをぶつけて攻撃」「閉まるドアをスライディングで抜ける」などの映画的アクションの演出も入っており、緊張感を持続させます。

敵の性能も、こうした緊張感を持続させる様に計算されています。

わらわらとわいてくる素手の敵は比較的危険が少ないのですが、その中に何体か混じっている銃器を持った相手は**サドンデス級のダメージ**を与えてくるため、これらの相手をいかに素早く無効化するかが問われます。

そのためには単純なボタン連打だけでなく、ときに目の前の素手の敵を無視して銃器を持った敵に突っ込まなければならない局面も発生しますし、アイテムを上手く利用することによって効率よく解決できることもあります。

また、素手の敵が落ちている武器を拾って使う場合がありますので、緊張感は倍増します。

体力ゲージに上限値がなく、回復アイテムを取れば取るだけ体力が増える……という独特の仕様も、銃器を持った相手が沢山出てくる後半に備えて前半でダメージを少なくするという緊張感の持続に一役買っています。

本作のシステムは「敵が振り向くには時間がかかる」「敵はこちらを照準しないと撃ってこない」「攻撃に死角がある」という、3Dである利点を生かしたものになっていますので、回り込んだり避けたりといったテクニックも重要になってきます。

そう、本作はシステムの硬派さのみに安住することなく、キャラデザインやアイテム設定、果てはキャラ設定に至る隅々までエンターテイメントを追求した作品なのです。

笑いが取れるありとあらゆる場所で笑いを取るというその姿勢は、正にプロフェッショナル中のプロフェッショナル。

女性の鬼軍曹、ゲイの黒人、ゲームに漂うホモ臭、そしてデブ&口ひげ。

この特濃の「刑事（デカ）イズム」が世界を制覇する日を望んで止まない二〇〇〇年の春でありました。（Y）

NOëL3

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
パイオニアLDC
発売日
98.12.10
定価
6,900円
ランク
★★★

プレイステーションで大好評を博した『NOëL』シリーズの第三弾がセガサターンに登場。前二作がギャルとのテレビ電話「ビジュアルフォン」を題材にした恋愛ゲームに収まった作品であったのに対し、なぜか本作は、テロリストに襲われた女子高校を舞台にしたアドベンチャーゲーム。お馴染み「会話ボール」は存在するものの、「ハッキング」における情報収集が大きな役割を果たしていく。

空白の三ヶ月

ゲームマニアが引っかかりやすいフレーズ・ベスト10に殿堂入りなのが「新趣向のゲームシステム」です。そういうのは誰も思いつかなかったよりは**ドツボがミエミエ**なので誰も踏み込まなかった秘境って確率がはらたいらさんに全部ぐらいあるんですが、「珍奇なブツに手を出す、オレたちゃギョウカイ人間なのさ！(歌メロ付)」とアウトローを決め込みたくなるのが若気の至りってところです。

どっかの恋愛ゲーム量産タイプに飽きてきたころあいに、『ノエル』っていう、それはそれは美味しそうな湯気を立てたゲームがナウシカ並みに眩しき光を発して某ゲーム雑誌に降臨されたもんですから、その目その足でショップに予約を入れてきたのは、ごく自然な流れでした。

超クールな工業デザイン的インターフェース！

会話のネタを「ボール」として持っておき、いいタイミングで放りこんでコミュニケーションが成立！

未来の一部分を切り抜いて箱詰めにしたみたいな、「ゲームを超えた何か」って期待が高まったのです。

そして、ある夏のゲーム展示会にて。真っ先に向かうのは、版元のパイオニアLDCコーナーで、目指すは『ノエル』のデモ。β版、つまり開発途中とは言え、発売まであと三ヶ月もないギリギリの時期です。

「まさか現状このまま発売するんじゃないですよね？」
笑ってごまかさないでちゃんと答えてええええええええええええええええっ〜！
遅いレスポンス、すかすかした会話、かたつむりの歩みほどの変化もない画面。額縁に飾っとけとでも言うんでしょうか。
そして、発売日。
三ヶ月前から何の進歩もない未完成品が、目の前のプレステでのろのろと動いてます。あたかも、**途中でメインプログラマーがトンズラした**かのように。いえ物の例えですよ、あくまで。

開拓者スピリットがさく裂

一作目の人気に応えてか、人気ゆえに反発食らってかは知りませんが、『ノエル』はこんなこっちゃへこたれやしません。シリーズ二発目の『La neige（ラ・ネージュ）』は、前回の反省を活かして、会話の内容も詰めこみ、暇な時間をなくし、ちゃんとしたエンディングも付けて、ゲームとして大充実だぁ！　つーか、それって**普通のギャルゲー**じゃん。
『ノエル』を襲名するには、普通であってはならないのです。今までにないゲームを！　変なゲームを！　剛直で鉄サビとオイルにまみれたシステムがないと！
こんなの期待されるメーカーこそいいツラの皮というか**さっさと切っちまえ**と社内の風当たりもキツイはず。けれど、パイオニアすなわち日本語で開拓者というだけあって、後退より前進、シリーズ打ち切りより三作目を発売するとは太っ腹！　失敗を認めるとハラキリを言い渡される社風なんですか？
今度のお相手はテロリストで、ハッキングアドベンチャー！
ゴメン、**追い詰め過ぎたよ僕ら**……店頭でPRのチラシを見たとき、一瞬モノローグに耽ってしまいました。
だって、前の二作は女の子たちとテレビ電話「ビジュアルフォン」で付き合うという設定で、一応は「恋愛ゲーム」の枠に収まっていたんですから。ただ、どこをほっつき歩いてるんだか全然家にいねぇし同じ留守電を何度も見る羽目になるし不快な方向にリアルが過ぎて即物的なごほうびがないんですから、実は**放置プレイアドベンチャー**ってマニアックな嗜好品だったのかもしれませんが。
しかもセガの次期マシン、ドリームキャストが発表された後に、よりにもよってセガサターン専用ソフト！　前作が二

本ともプレステ用だったのになぜ？「ギャルゲーは競争が激しい↓もはや死に体のサターンに新規ソフト出すメーカーもない↓出せば売れる」と踏んだんでしょうけど、死期の進行がフルバーニアンで開発スケジュールをはるかに追い越す悲惨な結末になっちまったようです。あと**沈む船から逃げ遅れ組**としてはエルフの『ワーズワース』も、プレステ2が発売された二〇〇〇年三月現在、発売予定リストに残ってますけど今後どうなるか興味シンシンですなふひひひひひ。

ヘックスに萌えろ！

さてゲームで重要なのが初め五分のツカミです。

　クリスマス・イブに、覆面と銃器の完全装備で女子校に乱入・制圧するテロリスト軍団！　どこツカんでるんでしょうか。シチュエーションは完全に「ダイハード」なんですけど、殴ってます縛ってます監禁してます。『**学園ソドム**』じゃないんですかこれってパイオニアさん！　潔く一八禁ゲームとして作り直した方が、喜びそうなお友達が最低五人は瞼に浮かびます。

　イブに遊びにいくでもなく自宅でパソコンと向き合う主人公。警察でなくその男にビジュアルフォンをかけて助けを求めるヒロインの由佳。**おめぇら変だよ。**由佳は一作目の三人娘の一人で、メカいじりが大好きでメガネッ娘とオタク趣味に歩み寄った**キャラクター**。「ハッキングってよく知らないけどメガネッ娘だし可愛いから許すかうへへ」と当時（数年も経ってないけど）のオタクの思考回路は分かりやすかったんですね、きっと。

「はい、これ」とばかりに、ネット越しに渡されたのは、学内システムをハッキングするプログラム。**犯罪者に対抗して犯罪者になれ**と人生の一大事な分岐点に差しかかってんのに気軽に受ける主人公でした。引き換えに何か嬉しいことを約束させとけと悔しさ百倍ですが、惚れた相手と真っ赤に燃える核プラントにでも突っ走るのが青春というもんでしょう。

　続いて渡されたのが、学内を移動して盗撮する自動カメラの「思い出君」。捕らえられた同級生達を見つける手段として便利……って、普段は何に使ってたのよ⁉

　筆者の近所にも二四時間カメラが見守ってくれるサービス付きの地域がありまして、路面電車が燃えたり天然レゲェな

おっさんどもが石を投げっこする大会のときに、フルフェイスのヘルメットと盾のコスプレをした人たちが駆けつける手助けをしていましたんで、妙な親しみを感じてしまいます。

ハイソなジョークに敗訴

「この犯罪者というか、フェティズムの匂いがプンプン漂う由佳を手助けしていいのかぁ?」と倫理センサーが鳴りっぱなしですけど、ともあれ生徒たちをテロリストの魔の手から救うのが先決です。さっそくハッキングプログラムを起動し、学内を管理するコンピュータに侵入。

へ、**ヘックスだぁ！**

現れたのは、戦略シミュレーションゲームでおなじみの、ヘックス＝六角形のコマが蜂の巣状に並ぶ画面です。隣り合うコンピュータに侵入し、そこを足がかりに別のコンピュータへ……と理屈は分かるとはいえ、ケーキのスポンジを噛んだら鉄筋が入ってたぐらいにガチンときました。**テロリストにハッキングにヘックスで萌えてみろ！** って挑戦状を叩きつけてるんでしょうか。

ハッキングでコンピュータに侵入する方法は、手持ちの「エージェント」という三つのカギを組み合わせ、総当りで試していく持久戦です。我慢さえすればいつかは解けますけど、クセモノなのは裏では時間がしっかりと経過していて、一定の時刻をすぎると助からない生徒が増えていく無情のルール。バッドエンドといや目当ての女の子にコクられない程度のぬるま湯に漬かったギャルゲー界で、この辛口さは革命的だぁ！ 案の定、エロ同人誌で**助けられなかった女子生徒たちのその後**が、ねっちりとネタにされていましたが。

しかし、それらの不出来を補って余りあるのが、心温まるウィットに富んだ女子とのコミュニケーション。

「グッドラック！ もとい、グッドハック！」

「お尻からお知り合いなんて嫌やわぁ」

「賛成の反対はアルカリ性！」

凍死寸前ナリよキテレツ！

野心的なシステムを詰め込みながら、作りが粗いのは『ノエル』シリーズの伝統かもしれませんが、ぎちぎちに中年趣味で固められたギャルゲーというのは、どことなく趣があるような気もします。

というかさ、素直にエロゲー作ろうよ、パイオニアLDCさん。　（T）

心霊呪殺師 太郎丸

ジャンル
アクション
メーカー
タイムワーナーインタラクティブ
発売日
97.1.17
定価
5,800円
ランク
★★★

メガドライブにおいて『ガントレット』『ピットファイター』などを生み出したテンゲンことタイムワーナーインタラクティブが最後にリリースしたアクションゲーム。『上級者向けの太郎丸』『初心者向けの円会』という二種類の主人公を自在に操り、次々に出現する敵を蹴散らしていく。テンゲンのお家芸であるブッ飛んだマニュアルは本作においても全開で、その壊れっぷりは本当に素晴らしい。

心霊呪殺師

本作はメガドラにおいて『ガントレット』『ピットファイター』などの作品をリリースしたテンゲンこと「タイムワーナーインタラクティブ」最後の作品です。だからかどうかは分かりませんが、本作は「メガドライブのアクションゲーム」の匂いのする、ハードコアな横スクロールアクションゲームです。

主人公の太郎丸と円海は心霊呪殺師。

「心霊呪殺師というくらいだから、刀や格闘で敵を倒すなど無粋なことはしないのでした」（マニュアルより）というわけで、攻撃は「破魔」の呪念。

犠牲者は『北斗の拳』の雑魚のような「いってれぼ」状態、つまり**爆発して死んでしまう**のです。

本作最大の特徴である呪念は、自動ロックオンする照準に向けて放たれます。

逆に言えばロックオンしていない相手に対しては攻撃できないので、これが独特の緊張感を生み出しています。

主人公の太郎丸は雑魚を一掃する「連鎖」を使うマニアックな上級者向け、相棒の円海は強力な溜め撃ちにトラップ突破に便利な「疾駆け」を使う初級者向けという辺りもひねりが入っています。

本作は「**沢山のボスと秘術を尽くして対決する**」硬派アクションゲームです。

ボスの攻撃は、攻撃で打ち消したり、防御で防いだり、ジャンプで回避することができるものばかりです。

ボス戦ではロックオンの目標を切り替えて飛び道具を打ち落とし、体当たりをジャンプで回避し、処理し切れなかった攻撃を防御で防ぎ、弱点へロックオンの目標を切り替えて攻撃……と実に目まぐるしいアクションを展開できます。

その光景は正に「秘術を尽くしての攻防」であり、その攻防を誰がやってるかというと自分がやってるのです。

ムービーでも演出でもなく、自分の腕と知識がやっているのです。

これぞアクションゲームの醍醐味。

そして、これまで対処法が見つからなかった攻撃に対処できるようになったときの喜び、相手の攻撃を見事にさばいて少ないダメージでボスを攻略できたときの喜びは格別のものがあります。

これらボスの攻撃も「ボスと互いに念で火球の投げ合いをする」「背景から飛び出してくる柱を避けつつボスに攻撃する」「自分が閉じ込められたオリ（の様なもの）をコントローラー（の様なもの）を攻撃して動かし、相手の攻撃をかわす」「浮遊・回転する鎧のパーツの中から人魂が合体したパーツを見切って攻撃する」「敵に吸い込まれるのを走って防ぎつつ攻撃する」「ボスの攻撃をさばきつつ、足元に忍び寄る小さな敵を倒す」など一味工夫が加えてあるものばかり。

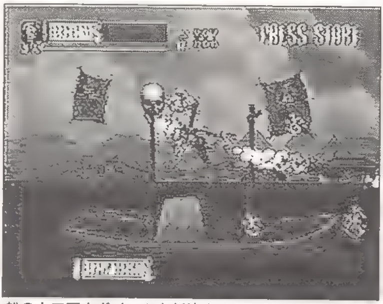
ジャンプやダッシュでの回避が重要となったり、観察力が重要となったり、ロックオンの切り替えが重要となったり、防御のタイミングが重要となったりといった多彩なアクションが展開されます。

彼ら心霊呪殺師のアクションには何ひとつ不要なものなどないのです。

また、本作で特筆すべきは「ボスとの戦いが連続する」ことです。

一般的なアクションゲームの場合、ボスとの戦いよりはそこに辿りつくまでの道中の方に重点が置かれていることが多いのですが、本作の場合はボス→短い道中→ボス→短い道中と常にハイテンショ

「テンゲン」最後の作品
「心霊呪術師　太郎丸」のタイトル画面。



船の上で巨大ガイコツと対決！
凧に乗っての攻撃が
「赤影」を思わせる。

ンで、中だるみを許しません。

ボスの攻撃のさばき方を学習するのが本作の醍醐味とは前述した通りですが、ボスとの戦いが連続することにより、自分が上達したということをいち早く体感できるようになっているのです。

陰の世界

本作は言うなれば「陰」の魅力に満ち満ちています。

西洋ファンタジーでもSFでも異世界でもありません。

昔の日本という、現代とどこか繋がりのある世界です。

主人公は両方ともアウトローみたいなものですし（「この世の悩みや苦しみをすべて背負ってくれる」心霊呪殺師に破戒僧）、その攻撃は「呪念」、敵は忍者や妖怪ばかりという世界観は、なんとなく上着的な暗さの様なものを感じさせます。

ボイスも「行くぞ、呪殺師！」「**肉だ！　肉がきたよ！**」と、どこかおどろおどろしいです。

この「陰」は本作が一〇〇万本大メジャーの世界へ行けない理由なのかもしれませんが、作品世界を充分魅力的なものにしています。

そして、主人公や忍者たちの緻密な書き込み、背景の美しさ（特に月と遊郭の桜は必見）、息をもつかせぬスペクタクル（「町を破壊する巨大骸骨」「トロッコ

天守閣の上でラスボスの竜と大バトル！
これを倒した瞬間
「テンゲン」とゲーマーの蜜月が終わる。

での疾走」「川幅一杯の大蛙」「爆薬の仕掛けられた斜面を疾走」「城の天守閣でボス達と決闘」）といった熟練のドット芸と演出がこの「陰」に満ちた世界を表現しているのです。

最後のテンゲンマニュアル

「タイムワーナーインタラクティブ」（というかテンゲン）のゲームを語る上で欠かせないのは、同社お家芸であるマニュアルの壊れっぷりでしょう。

ステージ紹介からして「日刊　大江戸心霊ガイド」、謎のマンガ「すごい肉」に社長の写真入りのおたよりコーナー。

キャラ紹介は「顔が命の太郎丸か、上腕三等筋が美しい円海のどちらかをお選びいただけます」です。

「脳みそはほがらか系」「満月に向かって走らずにいられない君は、方向ボタン左（か右）を素早く二回押すのだ！」『モノラル』でもゲームに支障はありませんのでご安心めされい（↑ちょっと武士）」などのナイスフレーズの連発は、ダークな本作においてもいささかも変わるものではありませんでした（ちょっと安心）。

……ですが、このテンゲンマニュアル芸もこれで最後かと思うと、涙なくしては見られません。

さらばテンゲン

本作は、前述した通り「タイムワーナーインタラクティブ」の最後の作品です。

独特のシステムに緊張感溢れる展開、細やかなドット芸に大胆な演出芸、大量のボスにほとんど使いまわしがない上にアイデアに溢れた多彩な攻撃やCD読み込みを全く感じさせない技術力などは、発売後三年を数えても**いささかも色あせるものではありません。**

確かにダークな世界観はいわゆる「大人から子供まで一〇〇万本ベストセラー」のものではないかもしれませんし、サターンの末期に出たということも不利な条件かもしれません。

それでも、これだけのゲームがリリースできる会社がなくなってしまったというのはゲーム界にとって損失と言えるのではないでしょうか。

「タイムワーナーインタラクティブ」のみならず、色々な会社が惜しまれつつも消えていったのが次世代機時代です。

せめて次の時代は、こうした悲しい思いをしなくても済みますように。（Y）

ステラアサルトSS

ジャンル
シューティング
メーカー
シムス
発売日
98.2.26
定価
5,800円
ランク
★★★

メガドライブ（スーパー32X）で大好評を得た名作『ステラアサルト』の続編が、セガサターンに登場！ しかし、購入した前作のファンは、全員が黙り込むことに……。大宇宙を舞台にした3Dシューティングで、プレイヤーは「ホーク中隊」の一員として謎の敵を迎撃する。キャラクターデザインをうたたねひろゆき氏が担当しているが、パッケージはおろか、ゲーム中にも登場していないのが謎。

不朽の名作（の続編）

このゲームが登場して驚かれる人は、かなり多いんじゃないでしょうか？

そう、あのメガドライブ機能強化アダプタであるSUPER32X用に制作され、一部かなり濃いマニアのみなさんの間では「不朽の名作」と呼ばれている3Dシューティングゲーム『ステラアサルト』の続編なのです。

そもそもこのゲーム、前作『ステラアサルト』が名作だから発売が楽しみだと騒いでいた友人達が、『ステラアサルトSS』発売後、突然**黙り込んだ**ことから始まります。

元々ポリゴンがあまり得意じゃないSUPER32Xで、非常に高度なプログラミングテクニックを駆使しながらカッコいいエフェクトを表現したのが『ステラアサルト』。制作陣は、往年の名機X-68000でルーカスアーツも驚かせた『スターウォーズ』のゲームを制作した人々だということもあり、当時のマニアは大注目していたものでした。

黙り込む友人

ちょうどこの頃いろいろあって、クソゲーハンターは、かなり極貧状態に喘いでいました。

そんな中でも、無理やり金を工面して『ステラアサルトSS』を買いに行ったことを思い出します。

ちなみに前作『ステラアサルト』が発

売されたときはプレステ&サターン&PC-FX&SUPER32X、そしてJaguarがほぼ同時期に発売された影響で、一ヶ月**二〇万円**近くの金額をゲームだけに使ってしまいました。

そのせいでお金というか、生活費そのものが既に手元になく、とても32Xのソフトを買う余裕がありませんでした。そのため、泣く泣く『ステラアサルト』を見逃した苦い思い出が蘇ります。

そういう事情もあって、クソゲーハンターが欲しくて欲しくてたまらなかったゲームの続編が出た途端、あれほど嘗めていた友人達が黙り込んだ原因を探ろうと思い立ち、無理矢理お金を工面したわけです。

いやいや、このゲームは操作性も抜群で非常に素晴らしいゲームなんですよ。

こういう書き方をしてるからといって、今回の『ステラアサルトSS』が**ゲームとして出来が悪いというわけじゃない**んです。32X版から比べても、演出やテクニックで大きくグレードアップしているのです。

いやぁ、いいゲームです。いいゲームなんだってば。いいゲームだって言ってんだろコンチキショー！

だから出来はいいんですよ、**ゲーム部分だけは**。

大朗読大会

さて、今回のサターン版からはメディアがCD－ROMになった点を活かして、演出面が大強化されています。前作では容量の限界からか、あまり語られることのなかったシナリオ面に相当力を入れています。

それがいけなかった。

まずはオープニング。マニュアルの一ページ目に〝ですます調〟で書かれたプロローグが載っているのですが、そのまんまの大朗読大会開催中になります。

なんでわざわざ朗読と表現してるかというと、これをナレーションと呼んだらナレーターの方々に怒られそうなぐらい、**アウトサイダー系作文風味**に溢れてるからです。

しかもこの文章、文法的にかなり気の毒な感じがするのはこの際置いておくとしても、「彼ら」に攻められたお陰で地球が統一されて良かった良かったという部分が**不自然なほど強調**されているのが非常に怪しいと言えます。

誰の立場でナレーションしてるのか全

く不明なオープニングに続いて表示されるタイトル画面は、湾曲的表現を用いるならば……なんか、ものすごく**懐かしい感じ**がします。

いよいよ、ゲーム本編のスタート！

いやぁ、冒頭に「ミッションブリーフィング」っていうか「作戦内容の説明」があるんですけど、いくら説明だといえ、まるで開発用の設定資料か何かをそのまんま読み上げているように説明的なのはすごいと言えます。

クソゲーハンターがＳＦ系のゲームを取り上げるとき、必ず毎回「これは説明的だ！」って書いてる気がしますが、それは『超クソゲー』シリーズに取り上げられるゲーム特有の〝何か〟のせいでしょうか？

さて、**説明**シーンが終わって、やっと宇宙の荒鷲ホーク中隊の出番となります。

ここからは戦闘が始まるまでオートパイロットで進みながら、中隊の皆さんと小粋な掛け合いの時間となります。

このシーンはムービーじゃなくて自動演出、つまり『バイオハザード』とか『ファイナルファンタジー』の会話シーンなんかでよくやっている、通常のゲーム画面を使って行う処理なので飛ばせません。

それが面ごとに毎回三分づつぐらいさりげなく挿入されて、しかもそのときの会話のほとんどはゲームの進行とまるで関係ない小粋な掛け合いに消費されます。

このシーンを一言で表すならば「ストーリーというよりは、**設定を説明するためのコント**」。お分かりでしょうか？

しかも、このとき喋っている台詞も、わりと有名どころを起用した声優陣が熱演すればするほど、文章そのものの構成のファニーさが明らかになり、そのあまりの不自然さにホラーでもないのに背筋が寒くなること確実です。

そして念願叶ってシューティングシーン。そう、このゲームでの最大の**ご褒美シーン**です。

普通のゲームはシューティングのご褒美にムービーや演出がありますが、このゲームの場合、ムービーや演出を我慢したご褒美に素晴らしいシューティングゲームで遊べるという**画期的なシステム**を採用しているご様子です。

シューティングシーンは、やっぱり三分ぐらいで終了し、しかも上達すればするほど短くなっていきます。

楽しかったシューティングシーンをク

リアすると、自分がカッコよく闘ったのを何回でも見られるように「リプレイデータをセーブしますか?」と聞いてきて、こういうところはさりげなく気が効いてると言えます。

このような親切な機能の前には、リプレイデータはセーブできるのに**面のクリアデータはセーブできない**おかげでゲームが終わるまでサターンの電源入れっ放しなんてのは、ほんの些細なことでしかありません。

オーヴァードースなピカチュウ

そうやって三面まで到達するとホーク中隊のサポートデバイス、カイト3のAIに試験的に「マリア」という感情回路が導入される——という、ゲームの進行に全く関係もないイベントが発生します。

このマリアというのが『エヴァンゲリオン』のアスカと『新オバQ』のQちゃんを悪魔合体させたような過剰なハイテンションぶりで、**なんか一発キメてるだろ!**としかツッコミようのないオーヴァードースな喋り方で、あまつさえ**声がピカチュウ**です。

喋り方としては、

「はーい。あたしマリア。ホーク3のサポートデバイス、カイト3のAIだよ! ミッションエリア座標確認、ジャンプしちゃいまぁ~す」

と、文章にしてみたらそれほど変じゃありませんが、いざアニメ風の声で喋ってみたら、この上なくあやしいセリフを大連発。それが自動演出時のホーク中隊のただでさえ小粋な掛け合いの中に割り込んで、もう三面以降、ゲームをプレイし続けるのが非常に困難になってきます、**精神的に。**

ちなみにこのゲーム、**人気エロマンガ家**のうたたねひろゆき先生がキャラクターデザインを担当していて非常に豪華です。うたたねひろゆき先生といえば、**ボインの姉さんを描かせれば**十年に一人の天才と呼ばれ、ロリコンマンガが主流だったエロマンガ界に巨乳好きを大量に増殖させた立役者でもあり、『月刊アフタヌーン』や『電撃大王』でのコミック連載はもちろんのこと、同人誌界では押しも押されぬ大御所中の大御所です。しかし、うたたね先生デザインのカッコいい兄貴や乳のデカい姉さんなどの絵はゲーム中どころか**パッケージにすら登場していません。**

購入してマニュアルを読んでいたら、なんの説明もなく『アフタヌーン』作家であるうたたね先生の絵がひっそり載っているという意味不明の豪華さです。これには全く冗談抜きで、本気で驚きました。うたたね先生のような超売れっ子作家をキャラクターデザインに起用してもあえてそれを売りにするのは良しとしない。その男らしい決断には心の底から**あきれ果て**……あわわ、感動しました。

　これからは、有名マンガ家を起用してもゲームに使用しないことはおろか、**パッケージや広告にも使用しない硬派さ**がカッコいい時代なんでしょうな。

バカでも分かるように作れない奴はバカ

経験や環境や才能が不自由だったりする企画屋さんの場合、自分が考えた設定を全部プレイヤーに伝えなきゃいけないと勘違いしてる場合というのが往々にしてあります。

　というか、そういう人は別段緻密なわけでもなんでもなくて、ただ単に説明を省いて分からせるということが分かってなかったりしがちだからです。説明しなくてもいいことを説明すると、余計に複雑になるばかりだし。

　もっと分かりやすく言えば、どんなシナリオであれ、**バカでも分かるように作れない奴の方が実はバカ**ってことです。

　例えば子供の頃、『ガンダム』の再放送を三回見直すまでシャアが敵か味方か分からなかった阿部広樹君（仮名）という小学生がいましたが、阿部君（仮名）が悪かったわけではありません。**悪くないんだってば！**

　そもそも、こういう理解力が気の毒な人でも分かるように作れるのが真の才能なのです。結局、そういう気の毒な人でも分かるようにすれば、普通の人なら考えるまでもなく分かるようになりますからね。

　誰にでも分かりやすいモノを作るのがいかに大変か、『ステラアサルトＳＳ』を見て改めて思い知ることができた阿部広樹（クソゲーハンター）でした。（Ａ）

だいすき

ジャンル
シミュレーション
メーカー
ギャガ・コミュニケーションズ
発売日
97.7.4
定価
6,800円
ランク
★★

「連邦軍士官学校を舞台にしたシミュレーションゲーム」という設定からハードなバトルゲームを想像しがちであるが、実際は「ギャルが積極的にモーションをかけてきてプレイヤー大喜び」なギャルゲー。目的は、士官学校に在籍している二年間で合計九人のギャルと仲良くなること。選べるスケジュールが膨大であるのも大きな特徴で、合わせて五〇種類もの選択肢が用意されている。

海軍でハウ・トゥ・キル

人はその人生に迷ったとき、自分のダメダメな根性をたたき直したくなるものです。

日本ではそういうとき、とりあえず仏門に入ってみるのが筋というものですが、アメリカの場合なら、とりあえず**海軍に入ってみる**のがお約束となっているようです。

なんと『ロードランナー』を作って大ヒットを飛ばし、一番高いときは一本あたりのロイヤルティを**七〇〇円も**取って大金持ちになったビル・バッジも、泣かず飛ばずの期間を経て突然海軍に入ったのは記憶に新しいでしょうか？　もう一〇年前の話だけど。

でも、仏弟子への道を歩んだり海軍でハウ・トゥ・キルを学んだりするというのも、なかなかに勇気が要るものです。

とりあえず、ゲームの中だけでも、コンバットスクールに入ってやり直してみた方がいいというものでしょう。

ハートマークで濁点

そこで、ここでは連邦軍士官学校（ユニオン・アカデミー）が舞台の恋愛シミュレーション『**だいすき**』をご紹介します。

そう、まずはタイトルです。

軍に入ることがエリートであるというマッチョな社会形態の、ゴリゴリにキャプテン右翼な場であるはずのユニオン・

「バトルスクールを舞台にしたシミュレーション！」
という期待を200パーセント裏切る
ハート型の濁点が脱力のタイトル画面。

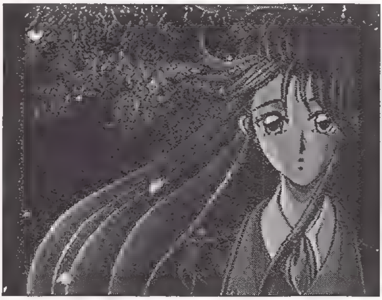
アカデミーが舞台なのに、よりによって付けたタイトルが『だいすき』です。
　しかも、**だ**の濁点部分が**ハートマーク二個**で表現されています。
　ロゴデザインも妙に丸文字っぽく、おまけにパッケージに載ってる女の子が誰も『GIジェーン』で頭を丸坊主にしてたデミ・ムーアや『エイリアン2』のマッチョ海兵隊員姉さんや『コマンドー』のアーノルド・シュワルツネッガーに**似ていません**。
　『フルメタルジャケット』や『宇宙の戦士』（映画は『スターシップ・トルーパーズ』）に出てきた鬼瓦みたいな軍曹に、
「貴様等アホ面のひよっこ新兵は戦場じゃあ積み上げられた土嚢より使い物にならねぇ補充されてくたばるだけしか能がない屑だ豚だミジンコだギョウ虫にも劣るバクテリオファージだ死ぬのが惜しいとか自分の命に値打ちがあると思ってるごたいそうな腰抜けはUターンしてとっとと出ていけそれ以外のマヌケどもは生まれてすいませんとママに挨拶しとけボンクラども！」
　と句読点もなしに罵りまくられ、訓練中に仲間がどんどん死んでいくようなハードなバトルスクールを想像させる人たちの心に、一抹の不安がよぎります。
　でも、ここは**乳より大胸筋が好き**な西洋かぶれの洋ゲーマニアが「バトルスクールを舞台にしたゲーム」と間違えて買ってしまうことを防ぐ、男らしい英断を下した結果と解釈するべきなのです。

構想三秒みたいな

　そんなこんなでオープニングですが、これは評価が難しいけど、あえて言えば**PCエンジン丸出し**といったところでしょうか。
　サターンの内臓音源が奏でるハードボイルドさ皆無のホンワカBGMをバックに、ゲーム中に出てくる女の子が一人一人顔見せ的にバストアップショットを拝

ませつつ、横スクロールしながらフェイドアウトするという非常に**何も考えてない構図**の嵐です。

背景に桜の花が舞っているところなんか、何とはなしに『サクラ大戦』を彷彿とさせますが、よく考えると『サクラ大戦』にそんなシーンはありません。



PCエンジン丸出しのホンワカBGMをバックに、桜が舞う中をギャルがスクロールしていく。それにしても、なぜ桜？

強いて言えば『サクラ大戦』のオープニング絵コンテを日本最高のアニメ会社と名高いプロダクションIGに発注せず、メーカーお抱えのメインプログラマが外注に廻す予算も納期もないからと無理矢理やっつけで作らされたみたいな感じといった方が正しいような気がします。

その絵コンテも、プログラマに泣きつかれたグラフィッカーが、アリモノの素材で適当にデッチ上げたものがそのまま発売されてしまったような感じです。

とにかく構想三秒という意味での刹那的な雰囲気は、深い部分では戦争の最前線で最も重要視される**当意即妙の判断**というやつを体現しているのかもしれません。よく分からないけど。

ここでゲーム開始！

なんか冷たい感じのボーイッシュな女の子が、妙に実務的かつ説明的な口調で、いろいろ教えてくれるところから始まります。

しかし、胸がぺったんこなのはちょっとアレとしても、ときどき妙に女の子っぽいことを言うのがいい感じです……と思ったら、どうやらこの「ミョゾディス・ブルー・コジェドゥープ」さんは男装の麗人というヤツで、しかも**女だということを隠して入学している**ということらしいと理解するまでに、たっぷり三分ほどかかりました。

ボーイッシュなんではなくて、**男装してた**わけです。

いやむしろ、ここまで分かりにくいのなら、実は男装してたことの方が秘密だったのかもしれません。男装してるのが分からない**ナチュラル男装**は、かなりの

冒頭に登場する男装の麗人
「ミョゾディス・ブルー・コジェドゥーブ」嬢（長い！）。
聞いてもいないことを長々と喋ってくれる。

新機軸と言えるでしょう。今後流行るかもしれません。

主人公の肉質とは？

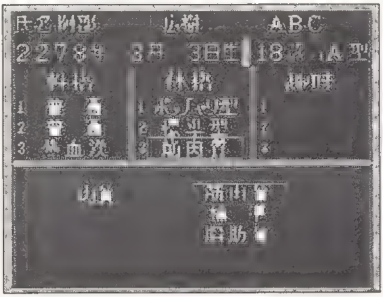
さてこのゲーム、基本的に操作系がサターン版の『結婚』で、PCエンジン時代のギャルゲーのようなレトロフューチャーなキャラクターデザインが炸裂した『ときメモ』という投げやりな紹介ができます。

しかし、とにかくこのゲームが他のゲームと一線を画している点は、選べる項目の数だけは無闇に多いということに尽きます。

それはキャラクターメイク時にプレイヤーが設定すべき主人公の項目が「氏名」や「血液型」や「誕生日」は当然として、簡単な心理テスト並みの性格判断まで設定することになります。

狂った設定項目は続き、しまいには主人公の**肉質**まで聞いてくる始末です。

主人公に「肉質」というパラメータがあるゲームなんて、今後どっかのモンドでフリーキーなアメリカ人が英語で『**人肉牧場**』とかいうタイトルのゲームでも



衝撃の「肉質」設定画面！
これによって後々の成長も違ってくるのか？

作らない限り、二度と出てこないと確信します。

その無闇に細かい選択肢のインフレは本編ではさらに大暴走しており、まず選べるスケジュールが全部あわせて軽く五〇種類を越えています。あまりの選択肢の多さに選択メニューの階層は無駄に深

くなり、操作手順が無意味に増えていくという『だいすき』特有の狂ったサービス精神が大爆発しています。

とにかく難解な恋愛シミュレーションに挑戦したいシミュレーションゲーマーなどにオススメします。ええ、もう、いろんな意味で血が沸騰することは確実です！

ヘッピリ腰でホフク前進

そして沸騰した血は「どんくさいメガネっ娘」や「スポーツギャル」といった、デミ・ムーアやシガニー・ウィーバーや『コナン・ザ・グレート』に出てきたビキニで角刈りの黒人女戦士に比べて、いかにも戦闘能力が低そうなギャルと出会うことになります。

「ホントに世界中のエリートを集めたバトルスクールなのかよ、ココは？」と思われるかもしれませんが、『ファイナルファンタジーVIII』の舞台になったバトル専門学校SeeDにも首が顔の幅より太い女ケンシロウはいませんでしたから、ここは「映画の方がリアルじゃないんだ」と無理矢理にも思いたいところです。

そう、洋画に出てる、いかにも「ステロイドをおやつ代わりに食べてます」風の殺人マシン然とした女性の方がリアルじゃありません！　あんなのは、CGか着ぐるみに決まってます！

このゲームとか**自衛隊の映画**とかに出てくる、訓練中に泣いたり、ヘッピリ腰でホフク前進したり、ウサギ飛びすら満足にできなかったりして観客を和ませてくれる女性の方がリアルです。そうじゃなきゃ、そもそも日本男児の立つ瀬がないのを通り越して既に怖いので、そう思い込むことにしましょう。

結局、しょせんは日本人であるクソゲーハンターにいくら思うところがあったとしても、Tシャツがピチピチになるほど見事にパンプアップされたマッスルな世界には程遠いようです。

さりとて我々のおじいさんが第二次世界大戦時に鍛え抜かれた日本男児になることも、フヌケた現代にあっては難しい話です。

でもとりあえず、こういうバトルスクールなら入ってもいいような気がします。もう軍隊で、根性をたたき直すどころじゃありませんなぁ。　（A）

イブ・ザ・ロストワン

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
イマジニア
発売日
97.1.24
定価
7,800円
ランク
★★

前作『イブ・ザ・バーストエラー』の続編にあたる本作でも「マルチサイトシステム」は健在。今回は「内閣調査室の新人捜査官である桐野杏子」と「爆弾魔SNAKE」という二人の視点を交互に切り替えながら秘められた謎を解いていく全四枚組。池田秀一、小林清志などの実力派声優が多数起用されており、おまけディスクではスペシャルインタビューを見ることができる。

おかえりなさい、管野さん

エロゲー改めギャルゲー改めエロゲーメーカーが増える一方の今日この頃ですが、この手のジャンルはしょせん「嗜好品」なもんで、ユーザーは再生産と先鋭化、つまりは「これと同じ味のもっとどぎつい奴」を求めてやみません。この人たち、気に入れば幾らでもご祝儀をひねってくれる、気前の良いパパなんですけど、期待を裏切ったときの反応がそりゃもうレッド・ホット・チリ・ペッパー並みに強烈。「こんなの＊＊じゃないやい！」と**純真無垢な涙を浮かべた大きなお友達トルーパーズの怖いこと。**握り締めた金にはいつも握り締めてる何かの臭いが移ってる気もしますが、キャッシュディスペンサーに入っちまえば同じ紙切れです。

そんなの言われてもねえ、人気ゲームを作れるほどの才能が、**安い給料でいつまでも一つの会社にしがみつくわけないじゃん！**

長良川の鉄砲水より人材の流れが速いこの業界で、「完全なる続編」を期待される無茶は知りつつも、会社も食ってかなきゃいけません。新人売り出すよりPR費も節約できて良いかーと甘い気持ち（かどうか知らんが）でベテランを再度出撃させれば、安売りワゴンで叩き売られる九八〇円の山が築かれたりなんかしちゃったり。

てなもんで、続編は辛い評価を受けが

ちなんですが、「中には、不当な評価を受けた埋もれた佳作が⁉」と好意二割増で封を切った『イブ・ザ・ロストワン』。
　前作の『イブ・ザ・バーストエラー』は気鋭のゲームデザイナー、菅野ゆきひろ（当時は剣野ひろゆき）氏の作品として好評を博し、パソコン専用ソフトだったのが家庭用にも移植されて大人気。このゲームを最後に、菅野さんはシーズウエアを離れてエルフに移籍、『YU-NO』を作ってまた成功。「こりゃー家庭用一本でいけるわい」と踏んだのか、最初からエロ抜きの『エクソダスギルティー』を出したまでは良かったが（中略）。そんでもって再びエロに戻って『プレゼントプレイ』のシナリオ書いたけど（以下略）。
　そんな菅野さんに、「元の古巣に帰ってくれんかなあ」と失礼な期待で胸を膨らませている著者なのでした。

二秒で分る真犯人

　さてさて、そんな剣野氏の手を離れた『イブ』シリーズ二作目に当たる『イブ・ザ・ロストワン』でも、独特の「マルチサイトシステム」は健在です。このシステムは、二人の視点から交互にストーリーを追い、一方で詰まったら他方に切り替えて続きを見て、また一方に戻って……を繰り返して前進するというアレンジをした、コマンド選択式のアドベンチャーゲーム。ガラス一枚挟んだあちらと向こうの同時進行って段取りで、前作のスリルはなかなかのものでした。
　今回の主人公は、内閣調査室の新人捜査官・桐野杏子と「SNAKE」と呼ばれる爆弾犯。つまり、追う者と追われる者の二人。SNAKEは「正体不明」で、マニュアルの紹介イラストにもボカシが入っていますが、**裏表紙を見れば二秒でバレるのはどうかと思います。**一応それは置いといて、見なかったことにしましょう。
　杏子とSNAKE、どちらから始めるのも自由なんですが、先ずはSNAKE編から手を付けます。
　平日に公園や食堂を一日中フラフラできる、コンクリ打ちっぱなしの部屋に一人住まいするパソコンおたくの独身男性。正体不明にしては**いきなり犯人像がピンポイントに絞られ過ぎ**でレクター博士も泣いてしまいそうです。
　いや、そんなに簡単であるはずがありません。

目を付けた「彼」にしては、SNAKEの行動は余りにも思慮に欠けているのです。ソバ屋のオバハンに説教されるわ、むしゃくしゃしたってだけでビルに爆弾をしかけるわ、小学生レベルのはっちゃけぶり。けど、人物リストにもう一度目を通しても、**幼稚園児はどこにもいない！** 捜査は迷宮入りです。甘く見てました。

　ネットで入手した知識を元に作った爆弾を、オモシロ半分に使ってブティックを爆破。恐々と部屋に引き上げてきたSNAKEを、彼のパソコンの中で待っていたのが、熊のADONIS（アドニス）君です。いつでもSNAKEを監視しているらしく、犯罪も何もかも彼には筒抜け。しつこいようですが「彼」なら盗聴カメラぐらい速攻で発見するでしょうに、家探し一つせず、脅迫に対して言いなりになってます。あまつさえ、謎のモニカという女が「探し物だ」と自由に出入りしていたり、セキュリティ意識はカケラもないご様子。

　SNAKEの正体は、ますます藪の中です。

ソバ屋のオバハンに
小学生レベルの説教をされる爆弾魔SNAKE。

イルカの声で写真がFAXできる!?

　一方、吹き飛ばされたビルにい合わせて、買ったばかりのスーツを燃やされた杏子も、捜査に乗り出します。初仕事は、殺された生物学研究所の職員、瀬野尾靖夫の足取りを追うこと。「**それって警察の所轄だろ**」とも思いましたが、あえて気にしません。上司の甲野本部長が下着の色だの結婚だのと、杏子にセクハラ発言を連発してるのも気にしません。というか**気にしてるとキリがありません**。ローカルルールって奴でしょうか。

　その後、瀬野尾が恋人の鈴田夏美に渡した〝記憶〟なるアイテムを巡って、血なまぐさい事件が相次いで起きます。ここらへんの納得のいかなさは、テレビの

二時間サスペンスで、崖っぷちに立って嬉しそうにいきさつを語る犯人と通じるものがありますが、まあ、目まぐるしく展開するので飽きることはありません。
　そして、研究所も爆破され、水槽の中でイルカと一緒に泳いでいた杏子たちも狙撃されます。暗くて犯人像は見えなかった。しかし「イルカは見ていたはず」とイルカ好きの女子大生、坂井綾乃は言い張ります。そこで、天才ハッカー少年の江国雄二がノートパソコンを取り出し、ちょちょいと**イルカの声をFAX**で写真に変換してしまいます。
　とんでもないオーバーテクノロジー、さらっと使うな！
（注：ここから先は、重大なネタバレを含んでいます。）
　SNAKEはADONISと対決し、高層ビルの最上階から突き落として始末します。現場から離れようとしたそのとき、杏子と雄二のカップルと鉢合わせ。
「け、見城先輩！」
　やっぱりお前かぁ！
「パソコン好き」と写真のトリックで「SNAKE＝雄二」へのミスリーディングはうかがえましたが、雄二は「母親と同居してる」から「一人住まい」のSNAKEとは矛盾してるし、そもそもアリバイがハッキリしてる時点で「SNAKE＝雄二」の可能性はゼロ。
　でも、こんな大男（見城）が「一日中フラフラ」して「オバハンに説教されている」という無茶を押し通す方が間違ってます。おめー内閣調査室の公務員だろ！　カギぐらい閉めろ！　盗聴カメラぐらい見つけんかい！
　プレイヤーどころか**スタッフがミスリーディングされてた**ってオチでしたか。あかんがな。

壊れていくシナリオ

　杏子と雄二は、SNAKEに濡れ衣を着せられて「エルディア王国」という中東の国に高飛びします。杏子、SNAKE、杏子、SNAKEと切り替えて、とかく停滞して退屈な話をどうにか進めていった先に、突如として現れる白いポリゴンの仮面。
「俺は自由だ！　この先は好きにやらせてもらう」
　SNAKEが逃げてしまいました。
　しかし、なおも続くシナリオ。筆者が操作してるのは、一体誰なんでしょうか。行く先々で現れては消える幻影、やっ

と見つけたSNAKEに「あんたか」と言われます。

だから誰よ?

ようやくSNAKEが戻ってきました。さっき「もうお別れだ」と言ったはずなんだが。

カギを握る＊＊＊（さすがに明かすとマズイので）と再会すると、画面を覆い尽くすト書きの嵐。アバンギャルドで前衛的で理解を超えている演出です。

いよいよオーラス、人類の生死を左右する「イブ」に、砂漠で追いつかんとする杏子とSNAKEたち。その前に立ちふさがったのはADONIS。偶然に正しい道をたどった一行が、偶然にだだっ広い砂漠の中で、偶然に高層ビルから落ちて助かった男に偶然出くわす確率ってどんなもんでしょう。

伏線ってご存知ですか、シナリオライターさん?

こんばんわ

ミステリーアドベンチャーの性格上、触れずにおいたネタも多くありますが、どれも突っ込みまずにはいられないトンデモセンスが満載です。**アメリカ国防省の科学力より、一留学生の思いつきが優れてる**とか。

あと忘れちゃいけないのが、おまけのエキストラディスク。

池田〝シャア〞秀一さんや小林〝次元大介〞清志さんを初め、TVアニメよりも豪華な声優陣が計二三人も出演してるんですが、一人一人に六つもの質問をぶつけています。セリフが多い人はともかく、二～三回しか出番のなかった中原茂さんのインタビューが、イイ味出しまくりです。

「聖戦士ダンバイン」のショウ・ザマ役で知られる実力派声優の中原茂氏。
遠慮がちにインタビューに登場。

Q．「演じていて一番心に残ったセリフは何ですか?」

A．「**こんばんわです**」

ベテラン声優をこういう風に使えた**バブリーな時代が懐かしいですネ。**（T）

シェンムー 一章 横須賀

ジャンル FREE
メーカー セガ
発売日 99.12.29
定価 6800円
ランク ★

『ハングオン』『スペースハリアー』『バーチャファイター』シリーズなどのアーケード作品で知られる鈴木裕氏による、初のコンシューマーゲーム。構想五年、制作費七〇億、ドリームキャストのハイスペックを駆使して「どこへでも行けて、何でもできるゲーム」を本当に実現してしまった驚くべき内容。横須賀に住む高校二年生・芭月涼は、謎の男に殺された父の仇を打つため捜索を開始したのだが……。

ゲーム業界の万里の長城

さて『シェンムー』と言えば、鈴木裕さんです。鈴木裕さんと言えば、古くは『ハングオン』や『スペースハリアー』を開発し、3Dポリゴン時代になれば『バーチャコップ』や『バーチャファイター』を世に送り出してきたセガの大プロデューサーです。

そんな鈴木さんが手掛ける超巨大プロジェクトが『シェンムー』。

何でも、このプロジェクトの煽りでいくつものプロジェクトから人員が取られ、どこもかしこもスタッフが足りなくなったという**根も葉もない噂**が流れていたりしたものです。**ゲーム業界の万里の長城**とまで言われていました。

こりゃ期待するなって方が無茶です、クソゲーハンター的に！

踊る小柳トム

期待に胸を膨らませながらスタート！

冒頭、さっそく犬死にするおやじの仇討ちというベタなRPGテイストをカマしながら、カンフー映画のニヒルな悪役の服を着た中国人（**もちろん悪者**）を捜しに出かけますが……ドブ板（商店街）の町並みが超汚ねぇ！

これは、何も絵が下手だという意味ではありません。セガの誇る最新鋭家庭用ゲーム機ドリームキャストのスーパー表現能力と、セガの全てを犠牲にしたスーパー人海戦術の果てに実現した、八〇年

代の**スーパー小汚い**横須賀の商店街の風景なのです。

そんなドブ板で踊り狂う、黒人系というかシャネルズ（ラッツ&スター）系としか言い様がないトムの英語訛りの日本語がインチキ臭くてクラクラします。

このニセ黒人風のトム、インチキ臭い日本語とともにオーバーアクションなボディランゲージを披露してくれるわけですが、これがまたファンクな黒人のヒップなフライさが全然これっぽっちもナッシングです。

例えるなら、いとうせいこうの黒人コントみたいな動き、でしょうか。

YO！　MEN！　トムはトムでもユーは**小柳トム**っていいませんカ？

ものすごい表現能力を使って再現した街中を歩くオヤジの顔も、超ドメスティック！　町並みの小汚さに、これっぽっちも負けてません。

ドブ板で踊る怪しげな黒人トム。
見るからに怪しいが
「ワータシハー」の片言ジャパニーズが衝撃的！

根本敬の提唱する**イイ顔オヤジ**のごとく、味のある風貌が揃いすぎです。

リアルさを追求したのは分かるけど、ここまでアジアンテイスト溢れるイイ顔のオヤジばかり歩いてる雰囲気を見るにつけ、つくづく横須賀って**香港の魔窟**みたいなところなのかなぁと思います。

街で出会うのは、
ほとんどが「イイ顔オヤジ」！
これが開発費70億のパワーか？

で、米軍基地のある横浜が舞台なだけあって、街行く通行人にも外人さんが多めなのはリアルです。しかし、その街中を練り歩く外人の喋りが英語の授業で聞くテープみたいなのは何事でしょう。

しかも、何かが分かって新しい状況になる、いわゆる**フラグが立つ**たびに街中を歩く人間ほぼ全員のメッセージがいちいち新しいものに切り替わります。

古き良き八〇年代

そうこうしながら街をフラついていたら、中年のオッサンが『デビルマン』に出てきたドス六をゴツくしたようなアナクロ番長に因縁を吹っかけられています。ここから始まるのが『シェンムー』特有のQTEです。

QTEというのは「画面にボタンや方向レバーが表示されたら、そのボタンを押す」というシステムで、最近だったら『ダイナマイト刑事2』のステージ間にあるシーンを思い出してもらえれば良いでしょうか。

この超斬新な**モグラ叩きシステム**は、八〇年代の中頃に流行ったLDゲームの流れを汲んでいます。

LDのきれいな画面で表示されるリアルな画像でゲームを遊びたいけど、映像を垂れ流しながらプレイできるゲームなんて、リモコンをレバーやボタンに見立てて入力のタイミングを図りながらチャプターを切り替えるモグラ叩きシステムでしか考えられなかった……という、大変不自由な時代の産物だったわけです。

LDゲームを彷彿とさせる
本作の戦闘システム「QTE」。
画面に表示されたボタンを即押しする。

いくら『シェンムー』が古き良き八〇年代を舞台にしているからと言って、その不自由な時代のLDゲームを、そのまんまインタラクティビティの高いポリゴンで再現してしまうというシステムデザインのこだわりには、様々な意味において**ワクワクする気持ち**を抑えることができません。

どこにでも行けて、何でもできるゲーム

この『シェンムー』の正体とは、ゲーム開発経験のない新卒の学生さんが入社の面接のときに持ち込んでくるような、

どこにでも行けて、何でもできるゲームという**開発に何十億かかるのか分からないような夢の企画**をセガの社運を賭けて強引に開発してしまう、という壮大な実験だということでしょう。

例えば、ゲーム中のある一日はこんな具合です。

朝起きて、お手伝いのイネさんに毎日五〇〇円づつお小遣いを貰いながら、近所の汚い駄菓子屋でガチャガチャをプレイ。そのガチャガチャの景品の種類が異常に多くて、ついついコンプリートしてみたくなる。

あまりにも暇なので、ゲーム中一度もそこに行く必要がないアパートの二階や民家の庭先に足を踏み入れてみると、そこも**ちゃんと作り込んである**のに驚く。

ドブ板に行くと、知り合いの中国人ラーメン屋店員に今日も**ジュースをたかられる**。約束は夕方なので、あまった時間でパチスロ屋に入り浸る。

ガチャガチャの景品は毎回違う！
１個１個が丹念に描かれており、
ある種の感動を覚えることしきり。

そこでもスッたらゲームセンターで『アフターバーナー』や『ハングオン』といった懐かしのアーケードゲームを最後までプレイする。

それでもやることがなくて商店街をブラついていたら、同級生に「たまには学校に顔出せよ」とたしなめられたりする。

このように、七〇億円の予算とセガの技術の総力をもって、いかにも**ダメな高校二年生ライフ**を堪能できるようにしてあるのです。

ブラブラするにも飽きたら、視点変換で空を見上げてみましょう。そこには、普通なら絶対誰も見ないようなところまで完璧に作り込まれた大空が広がっているのです。

開発費七〇億円

全てがこういう具合に、あまりにも意味のない方向に過剰な力が入っている『シェンムー』。クソゲーハンターも、最初は笑ってたものです。

しかし町人一人一人の顔はおろか、同じ制服を着ているはずの**港の警備員や作業員のおじさん一人一人の着ている服まで違う**という、誰もが一度は冗談で考えてみることを実現するために**セガはいくら使ってしまったんだろう？**と思うと、その豪快さにはつくづく感服します。

全然脈絡がない話で恐縮ですが、皆さんは**コンコルド錯誤**という言葉があるのをご存知でしょうか？

コンコルド旅客機の開発プロジェクトの最中、あまりにも開発費がかかりすぎるため「完成までにいくらかかるんだろう？」というのを試算してみたそうです。

そしたら、なんと！

夢のコンコルド旅客機を完成させて納品すると、今すぐプロジェクトを中断して旅客機会社に違約金と賠償金を払った方が**はるかに安くつく**ぐらい、とんでもない大赤字が出るという試算が出てしまったといいます。

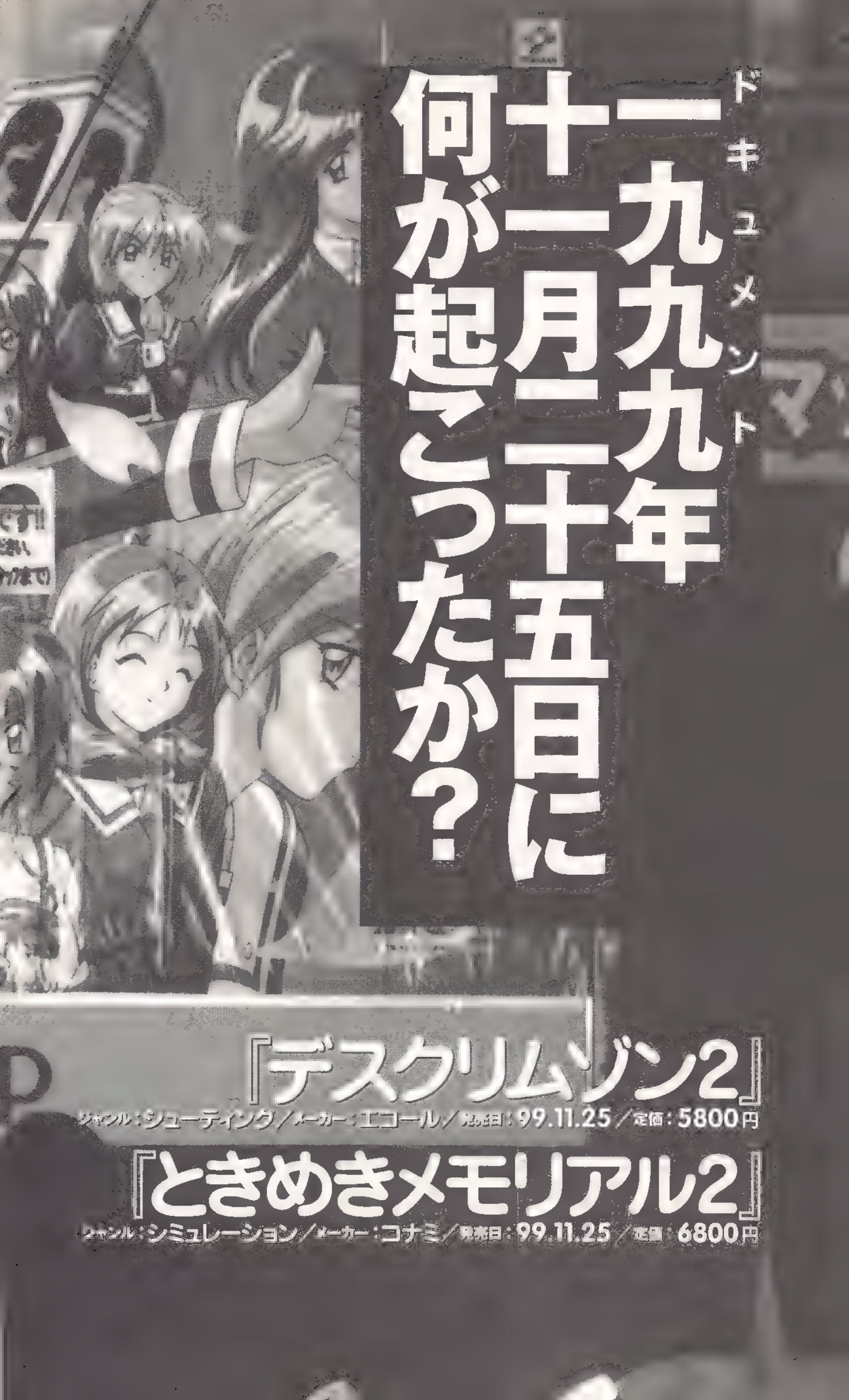
でも、今まで開発に使った予算が惜しいのと、開発を中止した場合の責任を誰が取るかという問題から、会社の重役は何も言えませんでした。つまり、**個人の責任でどうにかなるレベルを越えた途方もない赤字額が予想された**ため、全員が責任を取ることを恐れたわけです。

そんなこんなで、社内の全員が「今やめれば赤字の拡大を防げる」ということが分かっていながらも、暴走プロジェクトが行き着くところまで大驀進してしまう……ということをコンコルド錯誤と呼ぶようになったそうです。

最近のゲームの半分以上は、多かれ少なかれ、この「コンコルド錯誤」に近い状態で制作されていると言えます。

例えば、予想販売本数が二万本なのに予算が採算分岐点十万本以上というところまで膨れ上がっていて、まだ完成していない。あと二万五千本分の予算を注ぎ込めば完成するかもしれないというときに、それまでの金と労力が惜しくて、**ついGOサインを出してしまう**プロデューサーの脳味噌スパーク具合なんか、察するに余りあると言えるでしょう。あまり察したくないけどさ。

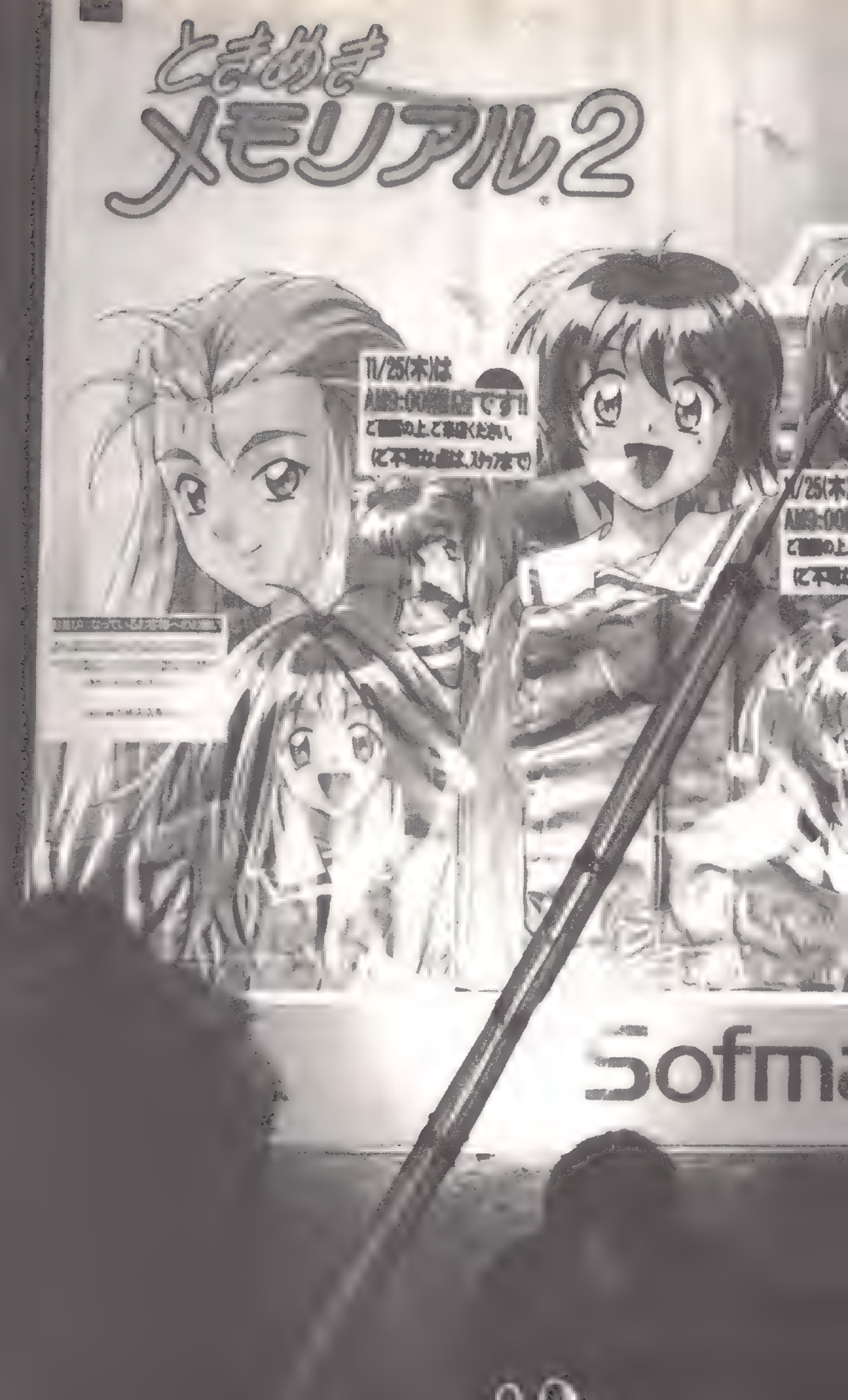
ところで『シェンムー』の広告で話題になった開発費七〇億円ですが、一本当たりの開発費が二千五百円と仮定して損益分岐点を計算してみると**二八〇万本売れないと赤字**という豪快な数字が出てきますが、「コンコルド錯誤」とは何の関係もありませんよ、きっとね。（A）



ドキュメント 一九九九年十一月二十五日に何が起こったか？

『デスクリムゾン2』
ジャンル：シューティング／メーカー：エコール／発売日：99.11.25／定価：5800円

『ときめきメモリアル2』
ジャンル：シミュレーション／メーカー：コナミ／発売日：99.11.25／定価：6800円


ときめき
メモリアル2
11/25(木)は
です!!

ドキュメント

一九九九年十一月二十五日に何が起こったか？

その1 深夜の行列野次馬ツアーin 日本橋＆秋葉原

出せなかったバーチャルボーイ

日本橋は燃えているか？

深夜の道路を快調に飛ばす自転車の上で、筆者はそんなことを考えていた。

自宅から電車で一回乗り換えの二駅、徒歩でも二〇分。人道二輪なら五分の距離にある電脳街は、いつもの散歩コースの一部にしか過ぎず、二〇年以上慣れ親しんだ庭、以上の感慨はない。

しかし、数年に一回は、そこは異空間となる。「戦場」「祭り」「ハレとケ」など言い方は色々あるにせよ、戦火であれ、松明であれ、「燃える」ことに変わりはない。

一九九五年一二月八日。

『ドラゴンクエストVI』の発売前夜にも、日本橋は燃えていた。

あのときも自分は、愛車（チャリ）を駆り、堺筋を北上した。

ニュースに報じられる騒ぎを、体感したかったのだ。「歴史」を共有したかった。別にソフトは要ら

なかった。野次馬である。

あと三〇〇メートル。常より少し交通量が多いという感触。

あと一〇〇メートル。道路には路上駐車があふれている。浪速警察署が近くにあり、警官が巡回しているのも見かけた。あえて白線を引いたりしなかったのは、彼らも「ドラクエの日」を了解していたから、だろうか。

そして、とある大型量販店、通称「壁ビル」の前。ズドォォォォッ——擬音で表現すると、こうなる。行列は、シャッターの合間から漏れる光に照らされる先頭から、本道である堺筋の方に伸び、ぐるりと曲がり角を折れて、別のパソコン系量販店の前を二つまたぐ長さだ。

この「長蛇」は、何匹もの「長蛇」の一つに過ぎなかった。ワン・オブ・ゼムである。

テレビの中継車も来ていた。レポーターが喋りかけた。気が付けば、地方紙のインタビューにも応じていた。冷やかしの気まずさもあって、言葉を濁す自分の後を引き取り、友人が上手く受け答えをしてくれた。

そして勢いで行列の最後尾に付くと、予期せず順番が回ってきてしまった。持ち金、一万二〇〇〇円。勢いで購入。残り五〇〇円。

こうやって「踊らされる」のも悪くないな、と思った。

ただ一つ、心残りだったことがある。

懐に隠していた、バーチャルボーイが出せなかった。

深夜行列の暇つぶしは、ゲームボーイの対戦が定番だ。これだけ人出があれば、誰か一人ぐらい、バーチャルボーイを持って来てる酔狂な野郎がいるはずだ。初めて「バーチャルテトリス」の対戦ができる！　と踏んでいたのである。

血眼で探した。一人もいなかった。
いたとしても、対戦ケーブルを忘れて来ていた。

日本橋は燃えなかった

一九九九年一一月二四日、深夜二三時〇五分。
再び自分は、車上の人だった。翌日二五日は『ときめきメモリアル2』と『デスクリムゾン2』の発売日だ。全く対極にある二つの「2」は、やはり対極のファンをガッチリとつかんでいる。
確かに、『ドラクエ』のような、国民的なムーブメントとは言えない。しかし普段はインターネットやパソコン通信といったモニター越しでしか「同志」を確かめ合えない者たちが、今夜、ここ日本橋に結集するのだ。彼らの情念の総量は、淡々と好まれる大作を遥かに凌ぐだろう。これは紛れもない「事件」であり、仕事を離れても見届けたい、一大イベントだった。
それに、今回は心強い味方もいる。
日本橋から数百キロ離れた東の電気街、秋葉原。「家電の街」の遺伝子を色濃く残す西の兄弟と比べ、東は近年「ギャルゲータウン」へと容赦ない様変わりをしている。
その秋葉原に、編集部Hが派遣されている。派遣したのも本人というか「その場のノリ」なんだが。
自宅を出発する前に、編集部Hから電話が入る。
「『ときメモ2』、もう売ってましたよー。予約なしで手に入るもんですね」
Hよ、それは通常版だ。
奴等が求めているものは、僅か二万本とも言われる初回限定版。
数を聞いてから速攻で電話予約を入れていた筆者は、今度ばかりは完全な「部外者」である。そこが、少し寂しくもある。
二三時一〇分。

「いるんだよ！　石を引っくり返したらびっしり張りついてた感じで」
「ひょっとして、行列の前で叫んでるんですか？」
感動の余り、距離を置くのさえ忘れていた。
携帯からの連絡を受けた阿部も呆れかえっているが、この熱気を誰かと分かち合いたかった。たとえ深夜の迷惑電話にしても。
五分後、今の店と同じ系列で、少し北にある大型店舗前に到着。
いない。少ない。二、三人の客らしき影が、店員と二言三言交わし、黙る。また喋る。沈黙。すごすごと引き揚げていったところを見ると、粘って売ってもらおうとして、あえなく断られたのだろう。困った。日本橋では、ゲームショップは退潮のきざしがあり、深夜販売する店となると、先ほどの店とこしかない。残された砦は、「壁ビル」だけなのか。
また五分後。取って引き返した筆者は、行列に向けてシャッターを切る。
「わあ、撮ってる撮ってる！」
本来なら撮影許可を取るべきなのだが、これは誰にもらえば良いのか。全員か。
いや、これは厳然とした「歴史」だ。俺は個人ではなく、歴史を撮っているのだ。
歴史が、筆者に「撮れ」と命じた。幻聴だったかもしれないが、命じた。
ほとぼりを冷ますため、五分ほど周辺を回り、また帰ってくる。
その時、山が動いた。
龍がゆっくりと起きあがるように、驚きのウェーブは列の後ろへと伝わっていく。
「壁ビル」のシャッターが開いたのだ。
皆、息を飲む。「未知との遭遇」の一シーンを思わせる光が店内から漏れ、外の闇を徐々に押し返していく。

店員は、整理券を配り始めた。

すごすごと帰っていく客たち。何なんだ、このオチは⁉

「部外者」の仮面を脱ぎ捨て、筆者は店員に迫った。

整理券は六〇枚、全て『ときメモ2』用らしい。

「『デスクリムゾン2』は売ってないんですか?」

店員の怪訝そうな顔が、全てを物語っていた。

「オタク狩りはあったんですか?」

「さあ、ないことになってます」

「ないこと」って何? とささやかな疑問を残したまま、夜は静かに更けゆく。

置いていかれた、迷子のような気分だった。

秋葉原は萌えていた

肩を落として家路に着く途中、編集部Hの携帯から、秋葉の実況が入る。

カクタソフマップ=二三〇人
ソフマップ・アミューズメント館=一二〇人
ソフマップ11号店=五〇人
メッセサンオー=一五〇人
ラオックス=一〇〇人
ヤマギワ電気=二〇人

数えてみたところ、ざっとこんな感じらしい(午前〇時三〇分~一時三〇分)。

コンティキショー! この俺様が心身ともにサムい思いをしてたというのに!

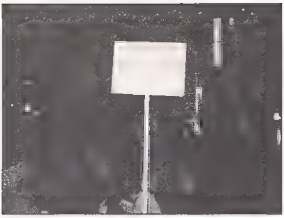
以下、Hの「自慢話」を箇条書きにしてみよう。

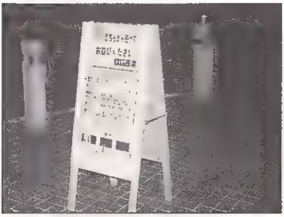
❖

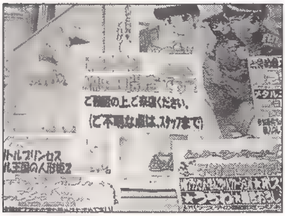
◎店の前で、輪になってトレカを見せ合ってるグループあり、UNOや麻雀に興じるグループあり、ラジオ(おそらく声優系)を聞いているグループありで、とても楽しそう。

◎「メッセサンオー」で二人組のお兄ちゃんと話をする。「カウントダウン」とは言いながら、別に深

夜の〇時に売り出すわけではなくて（これが秋葉原の常識らしい）、どのお店も発売に売り出すらしい。
◎張り紙によると、既に「並んでも『ときメモ2』限定版が買えるとは限らない」状況らしい。
◎「ヤマギワ電気」には、流通の関係で二〇本しか仕入れがないらしい。だから店前にはジャスト二〇人しか並んでいない。
◎並んでいるのは『ときメモ2』を狙っている客のみ。お店側も『ときメモ2』を前提にしたシフトを敷いている。
◎しかも一〇〇％、全員が二〇代後半〜三〇代の野郎のみ！　中にはネクタイを締めた「会社帰りサラリーマン」風の人もチラホラ。明日の仕事はどうするんだろう？
◎日本で最もエコール寄り（と思われる）「メッセサンオー」からして、『デスクリムゾン2』のインフォメーションを店前に出してない！　かわいそうな、エコール。


列には最後尾を示す看板が立っており、
０時をすぎても続々と人が増えていた。


メッセサンオーの立て看板。
信号を挟みながら長々と行列は続く。


翌日の開店時間を伝えるビラ。
ファンは寒空に中、徹夜で待ち続ける。

おまけ。ロケットビルに集まる警官。
（写真1999年11月25日秋葉原にて）

◎街をウロウロすると、パトカーや巡回している警察官がやたら目につく。
◎午前一時一〇分、ロケットビル前にパトカーが停車。その後もわらわらと警察官が集まり始め、最後には鑑識らしき人までやって来る。どうやら泥棒が入った模様。列に並ぶ野郎も大注目の中、捜査は三〇分間続く。
◎発売当日の一一月二五日、「ソフマップ」では『ときメモ2』のサイン会が行なわれるらしい。全然知らない名前だったが、なんとプロデューサー！永山さんのコトを思い出して、なんだか切ない気持ちになってしまう。

★『デスクリ2』と『ときメモ2』は同志だ★

こうして、「宴」は完了した。
翌日、『ときメモ2』の限定版は、全ての店先から消えていた。代わりに「ヤフー！」のオークションに三〇個を出展して「どこの業者だ」と、早速ソーシャルハッキングを招く馬鹿が出現していた。定価九八〇〇円に一万円のプレミアムを上乗せした言い値に、買い注文が殺到していた。
『デスクリ2』は、あらゆる場所で余っている。『ときメモ2』の通常版も、やはり余っている。
違う時期、違うメーカーから、全く正反対の評価を受け、しかし同じく熱狂的な人気を集めた二つの作品。その続編が、奇しくも同じ日に発売され、今目の前で仲良く並んでいる。
方向性は相反するにせよ、どちらもゲーム業界を盛り上げたことに変わりはない。
そして、一一月二五日には、確かに何かが始まったか、ないしは何かが終わったのである。
ここで筆者は、二つを等しく「同志」と呼びたい。コナミは嫌がるだろうけど。
(T)

ドキュメント

一九九九年十一月二十五日に何が起こったか？

その2 三時間耐久『デスクリ2』マラソン

プレイ前

帝王が帰ってきました。

その名は『デスクリムゾン2』。

ソフトに対して読者が点数をつける『セガサターンマガジン』の読者投票コーナーで堂々の最下位を何度も記録、インターネットでは色々なホームページが開設され、沢山の人々を魅了した裏のキング・オブ・ガンシューティング『デスクリムゾン』が帰ってきたのです。

オープニングのロケ地に色々な憶測が飛び、名台詞「せっかくだから」が大流行。

不気味さでは他に類を見ないクリーチャーの飛ぶ空にはモモンガだかムササビだか知れぬ動物（後にムササビと判明）張り付けになっており、しかもそいつを撃つとダメージを受けるという謎めいた展開が話題を呼びました。

発売元のエコールでは、発売に大きく先駆けてインターネット上でホームページを開設したのですが、色々な書き込みが殺到しました。

ポスターが載ると「右肩がヘン」「イメージイラストのさわやかさがない」「単調」などの忌憚ない意見が寄せられ、「何故こんなクソゲーに騒ぐのか。他の真面目に作っているメーカーがかわいそうだ」という書き込みに代表されるクソゲー論争（もっとクソなゲームとして『ファイナルファンタジー』の名が何度も出てきたのが印象的です）が勃発したり、台湾の人から書き込みがあったりと大変に活気があるページとなりました。

エコールもポスターを何タイプかアップしたり、イスラエル取材旅行記が掲載されたり、掲示板が荒れると「(前略）興味半分で挑発発言を繰り返す発言者がいることは誠に残念ですが、その発言に対し辛抱強く対応することで、いずれ自分の行為を恥じる『良識』が芽生えることを信じております。(後略)」と大人の対応をするなどの力の入れ様。

こうして『デスクリムゾン2』は発売前から大きな盛り上がりを見せていたのです。

「夏発売」が延期され「このままでないのではないか」「いや、きっと帰ってくる」とファンをやきもきさせること約三ヶ月。

一九九九年一一月二五日、ついに『デスクリムゾン2』（以下『デス2』）は発売されたのです。

この日は『ときメモ2』の発売日でもあり、長らくファンから期待された二つの「2」が同時に店頭に並ぶ記念すべき日なのです。

とるものもとりあえず、さっそくゲーム屋へ。

最初の二軒では店頭に『デス2』のデの字もなく、正直「再度の発売延期か」とも思ったのですが、三軒目のゲーム屋でついに『デス2』と衝撃の対面を果たしたのでした。

何が「衝撃」かって、それはパッケージの図案です。パッケージには洗面器を抱えて銭湯のノレンをくぐる、イイ具合の越前康介！（前作の主人公。好

物は焼きビーフンで、元医者の傭兵）
しかし、「銭湯のノレンをくぐるイイ具合の兄さん」がパッケージのゲームというのは正に前代未聞、追随するメーカーなんて絶対に出ないエコールの独壇場と言えるでしょう。
パッケージ下の「暴力などの表現が含まれています」といい、パッケージ裏の「あの狂気がここに完全復活／最後の救世主か／破滅への使者か／追いつめられし者の作り出す／狂気の世界を存分に見るがよい」といい、流石は「情念」を掲げている『デス2』だけはあります。
さっそく家へ帰り、ソフトを立ち上げると……。

❖

このルポは『デス2』をプレイした一二時間に渡る感想録であり、いわゆる「批評」ではないことを先に述べておきたいと思います。

一時間経過

ソフトを立ち上げると、グレードアップしたエコールの仮面が。
そうか、アレは貴婦人の仮面だったんですね！
そして、「怖い仮面のロゴ」は今回もやっぱり飛ばせませんでした！
スタートメニューで、デフォルトのカーソル位置がやり込んでスコアを競う「ミッションモード」にあるのはある意味エコールの意気込みでしょう。
「今夜もまた、誰かが命を落とす！」「だからクリムゾンなんかに関わるとロクな死に方をしないんだよ」「俺は、お察しの通りかつてコンバット越前と呼ばれた男」オープニングのナレーションのこの声は……！
この声は、どう聞いても前作の越前の声です。
確か前回のFAXインタビューで「あの声は誰の

声なんですか」と聞いたら「忘れました」とすげなく切り返されたあの越前ボイス！
買ってから一時間足らず、『デス2』は色々な意味で度胆を抜いてくれました。

一時間二〇分経過

「ローゼンバーグクリニック」の中では二人の男女が話をしています。
女性の名はリリー、男性の名はグレッグ。
理知的なリリーと対照的に、グレッグは「精神が病んだ人間のそばに居ると心が和む」と衝撃の発言、しかも二〇年前自分の家に火をつけて恋人を殺し現在は療養所暮らし……といきなり飛ばしまくりです。
リリーとグレッグの会話が続く中、「せっかくだから入ってみるか」と「八並康」(好きな食べ物はダチョウのステーキ)の登場です。
「せっかくだから」に、越前、ダニー、グレッグとファンサービス大爆発です。
今回の主人公の一人である康の初の選択肢は『精神科の診察を受けたい』という／「腹が減ったので食べ物をくれ』という／とっとと立ち去る」とあまりにもアナーキーな三択。
そこにグレッグの死に脅えるマーサが乱入してきました。
部外者ということであっさりと追い出された康の次に登場したのはもう一人の主人公、「ユリ・ローゼンバーグ」(好きな食べ物はマンゴスティン)です。
登場するキャラのモデリングは前作のオープニングの越前と比べると格段の進歩を遂げており、目パチ口パクも完備とエコール恐るべしです。
しかしポリゴンで人物を描いたゲームの多くが会話シーンなどで、身振り手振りなどの動きのある芝居をさせているのとは対照的に、本作の会話シーンのほとんどは基本的に人物がバストアップで表示さ

れるだけで動きに乏しい辺りが残念です。
さて、脅えるマーサはユリにエメラルドを渡して逃げる様に去っていき、そこに銃声が響きました。
さあ、ガンシューティングの始まりです。
古い町並みをバックに、化け物が襲いかかってきます。
前作の殺人的難易度を思い出して身構えたのですが、何だかとても簡単です。
あっという間にクリアしました。これは本当に『デスクリムゾン』なのでしょうか？

二時間経過

マーサの「ダッハウ博物館へ　サファール遺跡」という言葉に従い、ユリはダッハウ博物館へやってきました。
初のウォークモードです。
ウォークモードというのはキャラクターを操作して謎を解いていくという、いわゆる3Dアドベンチャーのスタイルです。
キーを入れるとユリは迷走を始めました。
あっちへふらり、こっちへふらりと真直ぐに前進できないのです。下手をするとその場をぐるぐると回ってしまう始末。
ドリームキャストガンで操作しているのが悪いのかと思って標準コントローラーにしても全く解決しません。
苦労しながら、ユリはふらふらと博物館へ入ります。誰もいない博物館の中は妙に閑散としており、巨大なタヌキや唇のオブジェがあったりとかなり個性的。
うろつくこと小一時間、話はさっぱり進みません。
正直あきらめかけたところ、突然イベントが発生しました。
このイベントの発生条件はどうやら「フラグを立

ててからとある場所を踏む」ことのようで、その厳しさになんとなくいやな予感が漂います。

ユリの前に現われたマクネリーという化け物は「この建物はあと八分で爆発する」ととんでもないことを言って去っていき、突然カウントダウンが開始されました。

脱出路を求めて慌てて迷走を始めた（未だにまっすぐ歩けません）ユリですが、ドアには鍵がかかっているし、ひっかかると「実際に一五秒間動けなくなる」トラップがしかけられていたりと脱出の役に立ちそうなアイテムなんて一切ありません。

ウロウロと蛇行している内にゲームオーバー。

コンティニューすると博物館に着いた時点まで逆戻りです。

ああ、本作はやはり『デスクリムゾン』の続編でした。

六時間経過

さて、何度も何度も死んだおかげで、カウントダウンが始まってからもマクネリーが出現することが判明しました。

このマクネリーも「とくに、かわいい女の子がグロテスクな生き物にかわるのを見るのは至高の喜びだ」とかなりのアレなのですが、何度か出会っているうち、遂に「裏口の鍵を何処かに隠した」と具体的なヒントをくれました。

やりました！　脱出まで後一歩です！

とは言っても、鍵がありそうな場所なんて階段の横の机くらいしかありません。

机を調べても何も出て来ませんし、床もそれらしい所はあらかた探し尽くしました。

途方にくれて迷走している内に（未だにまっすぐ歩けません）、またもや時間切れでゲームオーバー

です。
ああ！
でも、今この瞬間にも同じ空の下で皆が悲鳴を上げているかと思うと、すこしは心強く……………………………なりませんでした。
ああ……。

八時間経過

あれから何回も死にました。博物館の中もいい加減調べ尽くしました。
ヤケを起こして鍵のかかっている裏口の扉へいくと、何と扉が開いたではありませんか。
マクネリーが出現して明かす衝撃の事実、「鍵は捨ててしまってもうないんだ」！
これはもうトリックが難しいとかヒントの配置に問題とかそういった次元を超越した難易度と言えるでしょう。

ああ、自分は今、正に歴史の証人になっているのです！
博物館を脱出するとお待ちかねのシューティングシーンです。
突然、難易度が爆発的に上昇しました。
マニュアルにある通りダメージを受けたときの無敵時間なんてありませんので、同時攻撃が大変恐ろしいです。
確かに何度も何度も死ぬのですが、練習すると少しずつ上達が感じられ、色々な意味で前作『デスクリムゾン』のプレイ感覚が蘇ってきます。

一二時間経過

シューティングシーンを突破して、大学で進化する銃クリムゾンを入手（ここでは伝説の『デスクリムゾン』オープニングムービーが見られるのですが、そのすぐ後にそれとは比べものにならないほどカッ

コ良くなった越前が出てくるのはエコールの無言の叫びなのでしょうか）、何度も何度も死につつも前進（このゲームをねじ伏せている感覚は正に『デスクリムゾン』）です。
康とユリは砂漠に放り出されるのですが、この砂漠がとんでもなく広い上に色んな場所で敵と遭遇するという代物で（旧世代ディープの人なら一〇人が一〇人『惑星メフィウス』を思い出すことでしょう）、どうやってもボスが倒せません。
悶絶しているうちにふと気が付くと一二時間が過ぎていました。

未だ戦いの中に

前作から格段に美しくなったグラフィック、各所に見られる「ドラマチックにしよう」という意欲、確かにエコールは進歩していました。
「男子三日あわざれば克目して見るべし」という言葉がありますが、エコールの三年はこれほどの進歩をもたらしたのです。
世紀末に降臨した魔王『デスクリムゾン2』。「情念」と「狂気」を掲げる本作は、ゲームの流れにいかなる波紋を投じるのでしょうか。
期待して見守りたいと思います。（Y）

ドキュメント

一九九九年十一月二十五日に何が起こったか？

その3 ふたつの『ときメモ』

ときめきメモリアル（その一）

結論から先に言おうと思う。『ときメモ』は、子孫を遺すことができました。

前回の『超クソゲー』の『ときめきメモリアル』（以下『ときメモ』）の記事以降『ときめきメモリアル2』と『めぐり愛して』という作品が発売された。『ときメモ』については、もう回りくどい説明をする必要を感じない。

とにかく革命的なゲームだった、世界のどこに出しても恥ずかしくなかった、でも発売元のコナミはその意義を正確に把握していなかった。それだけだ。

果たしていまだにそれが良いことなのか、悪いことなのかは分からない。

『ときメモ』ファンが、ＮＩＦＴＹから始まった空前絶後といっても差し支えないであろうムーブメントで迎えた結果は、掛け値なしに敗北であり醜いことだった。

ある何かを熱狂的に信じ、ムーブメントにまで高め、そして灰塵に帰せしめられた姿を見て、敗北感

に打ちのめされる。
その姿を晒すのは醜い。余人の誰もがそうではないと言おうが、当事者本人がそれを認めなかろうが、たとえ本人を含めた世界中の誰もがそうだと言わなくても、それは醜いことだ。
それは認めよう、負けたのだ。何かに。結局革命は為し得ず、ゲーム界に禍根だけを遺し、関係するもの皆が自分の内側にある『ときメモ』に対する決着を付けるための贖罪の旅に出ることになっただけだった。
しかし、醜さを晒すことの全てが悪いことではない。そう思うし、そう思わなければ悲しすぎる。
思えば『ときメモ』は、パンクムーヴメントに近い〝何か〟があったのかもしれない。
シド・ヴィシャスがいないセックスピストルズはそれでもピストルズだったが、ピストルズがいないシド・ヴィシャスはピストルズではなかったものの、パンクそのものだったのと同じ〝何か〟だった。
その証拠にパンクは「パンク・イズ・ノーデッド！」と叫びながらも、シドがクスリのオーヴァードースで死んだ瞬間に死んでいた。
「パンク・イズ・ノーデッド！」という言葉は、死んだパンクという何かに対する弔辞そのものだった。だからこそ逆にピストルズは明らかにピストルズだったように、『ときメモ』は明らかに『ときメモ』だった。
そしてシドは明らかにパンクだったように、『ときメモ』のPCエンジン版ディレクターである永山義明氏は明らかに〝何か〟だった。
ただ、それだけのような気もする。
ここでは、ただそれだけの話をしたい。

めぐり愛して（その一）

一九九五年七月。シドが死んでピストルズから去

ったように、永山氏は病を得てコナミを退職した。プレイステーション版『ときメモ』の、発売直前のことだった。

その後、一年あまりの無職時代を経て、ソニーミュージックエンタテインメント（ＳＭＥ）に入社、『めぐり愛して』を開発することになる。

『めぐり愛して』は、永山氏の意向がずいぶん表立った作品であった、そう思う。良くも悪くも。

とにかく一にゲームシステム二にインターフェイス、そして絵は二の次三の次。そういうコンセプトが今回の『めぐり愛して』で、かなり露骨に出ていたのではないだろうか。

『めぐり愛して』は、三年間を通したプレイというシステム的な制約上、必要とされる絵の枚数がべらぼうに多い。その絵の多さが、一枚一枚のクオリティにいちいちしわ寄せとなって帰ってきてしまっている。

その上、おおもとのキャラクターデザインそのものの華のなさが、ゲームのファーストインプレッションを著しく損なっていることも認めざるをえまい。

これは、飽きのこないデザインを心がけて敢えてそうしたのだろう。

それは分かる。分かるのだが、その目論見は通用しなかったことも、また分かるのだ。

めぐり愛して（その二）

何も知らずに初めて『めぐり愛して』の広告を見た『ときメモ』の熱心なファンが、

「オイオイこんな絵のギャルゲー、いったい誰が買うんだよ」

と言っていたのを思い出す。これは、『ときメモ』でも言われていたことだった。

絵は記号である。

それは基本的に正しい認識だ。ゲームの本質は、

そんなところにはない。しかし、それはあくまでもシナリオやシステムでプレイヤーの心に衝撃を与えることができた、ゲーム史に深く名を刻む「神に愛でられし作品」にのみ許された認識だ。

あまつさえ、今はグラフィックの貧弱さを取り上げられる『ウルティマ』や『ウィザードリィ』や『ダンジョンマスター』といった作品も、発売当時においてはそのマシンで為し得る精一杯のグラフィック表現を行っていたのである。

永山氏の失策があるとすれば、「絵は記号である」という言葉は神に愛でられしゲームを作った勝者に贈られる勲章であり、結果論でしかないにも関わらず、それを前提としたデザインを行ってしまったのではないだろうか。

今回はこの絵のクオリティによるハンディキャップをくつがえすだけのテキスト構成力やシステムの驚きが伴わなかった。絵が気にならないぐらいの衝撃を与え、プレイヤーを引きずり込むことができなかったのだ、悲しいかな。

システムの驚きは、そのシステム体系を立ち上げた一回目にしか通用せず、それゆえ『ウィザードリィ』や『ダンジョンマスター』は、初代しか評価されにくいのだろう。

結局、この部分での引きも弱かったことは否めないのではないだろうか。

繰り返しにはなるが、『めぐり愛して』において最大の問題となったのは、間違いなく絵に関するデリカシーの低さが挙げられるだろう。

絵は記号でしかない。固体を判別さえできればリプレイアビリティの高い自分のゲームのプレイヤーは、いずれ気にしなくなる。

そういう思い込みがあったのではないだろうか？

しかし、『ときメモ』で衝撃を受けたプレイヤーでも、いかな永山義明の最新作とはいえ、さすがに

いまどき風の絵柄のギャルゲーと見比べればどうしても見劣りしてしまう。
プレイ中、折に触れてデッサンの狂った絵が表示されるとき、否応なく作品世界への没入を阻害されてしまうのである。
絵が、マズかった。それは表層的な問題だった。絵のマズさをねじ伏せる力を伴わなかった構成力の脆弱さこそが、真の問題だったのである。

ときめきメモリアル2（その一）

そして、『ときめきメモリアル2』である。まずは、ファーストインプレッションから語ろう。
『ときメモ』は、相変らずギャルゲーにしては異例に作り込んでいて、その点が凡百のギャルゲーとは完全に一線を画している、ということを再確認した。
他のギャルゲーを遊んだときとは、明らかにゲームプレイ時の手触りが違う。
むろん、コナミに莫大な利益をもたらしたコナミの看板たる超人気ソフトの続編に金をかけて優秀なスタッフを投入し、じっくり作り込んだという事実からきているものだとは思う。
しかし、そんなのは『サクラ大戦』でもやってることだ。しかし、その『サクラ大戦』と比べてさえ明確に違う点がひとつある。
これがどういう差かというと、要はゲーム中にギャルを出していることに関して「開発者がプレイヤーを馬鹿にしてる度」が他のギャルゲーよりも明らかに低い感じではないだろうか。
『サクラ大戦』は、プレイヤーの程度というものをちょっと低く見積もりすぎだろうと鼻につく場面があったのは否めない。『ときメモ2』場合はそういう場面が現段階では非常に少ない感じがする。
とりあえず、誰かの尻馬に乗って「アニメオタクは死ね！」と言うしか能がないような底の浅い連中

じゃなく、ゲームそのものを遊んだ上でしか最終的な結論は述べないモノホンのハードコアゲーマーに真剣勝負でぶった切られても恥ずかしくないものにはしよう――という気概というものだろうか。

たとえ仮にプレイヤーを馬鹿にしている気持ちがあったとしても、それを隠し通すだけの忍耐力と自制心と開発におけるメソッドの蓄積がある開発者が担当したのだろう。

内心では客を馬鹿にしていてもいい。ただ、客を馬鹿にしてることが見え見えなギャルゲーしか作れないようなら、馬鹿にすることをやめるかギャルゲーを作ることを止めるべきだ。

つまりは、プレイヤーに馬鹿にしていることを簡単に見透かされるような作品は、そもそもその程度の出来でしかないということだ。作り手のスキルの低さの、プロ意識の欠如のせいで透かし見れる程度の底の浅さでしかない。

自分のゲームの程度を見切るから市場は縮小再生産していくのであり、続編を出せば出すほど売れなくなる。馬鹿とは、馬鹿にしてる相手に馬鹿にしてることを悟られる奴のことなのだ。

結局、やはり『ときメモ2』は、自社の大ヒット作品の続編として制作された大作である――ということだ。

今回の『ときメモ2』にはそれなりの社内スタッフが投入され、外部からもアニメ系の優秀なスタッフを導入して制作された、社内的には期待の一本だったということだろう。

だからこそ、ここまでそつの無いゲーム作りができたのだろう。

ときめきメモリアル2（その二）

しかし『ときメモ2』は、かえってそつが無さすぎるとも言えてしまうのだ。

当初『ときメモ』を作った連中は、そんな期待を受けて大作を作ったわけじゃなかっただろう。誰にも期待されることなく世に産み出されたがゆえの怨念、そういう無意味に複雑化する要素が多々残っていた。しかし今回の『ときメモ2』からは、そういう怨念のように過剰な精緻さと粗雑さがきれいさっぱり取り除かれてしまった。

例えば、ゲームシステム内で特殊な処理が要求されるような特殊な選択肢の登場などは極力排除され、会話システムなども細部をよくよく見ればイリーガルな状況による特殊処理はほとんど無くなっている。

つまり、構造そのものはシンプルになっているということだ。

ゲーム企画屋としては、これは正しい処理であるとしか言えない。しかし、『ときメモ』の微妙なケレン味はそういう部分にもあった気はする。

その変なこだわりが、ゲームにおけるアクセントとして確実に機能していたのだ。

それが無くなったことにより、『ときメモ2』は品行方正で誰にでも好かれる、けど何故かアクのない洗練された大作へと昇華したということだろうか。

それは設定にも言えることで、キャラクターには前作のように極端なキーワードが用意されていない。個人的なプレイの仕方に問題があったのかもしれないけど、女の子や友人にはあまり破天荒なシチュエーションを用意せず、動かしやすいように動かしやすいように行儀よく動かしているように見えてしまった。

それが、アニメ系スタッフを採用した結果なのかもしれない。良くも悪くも、制作そのものがスマートに洗練されてしまった弊害というものが出ている気がする。

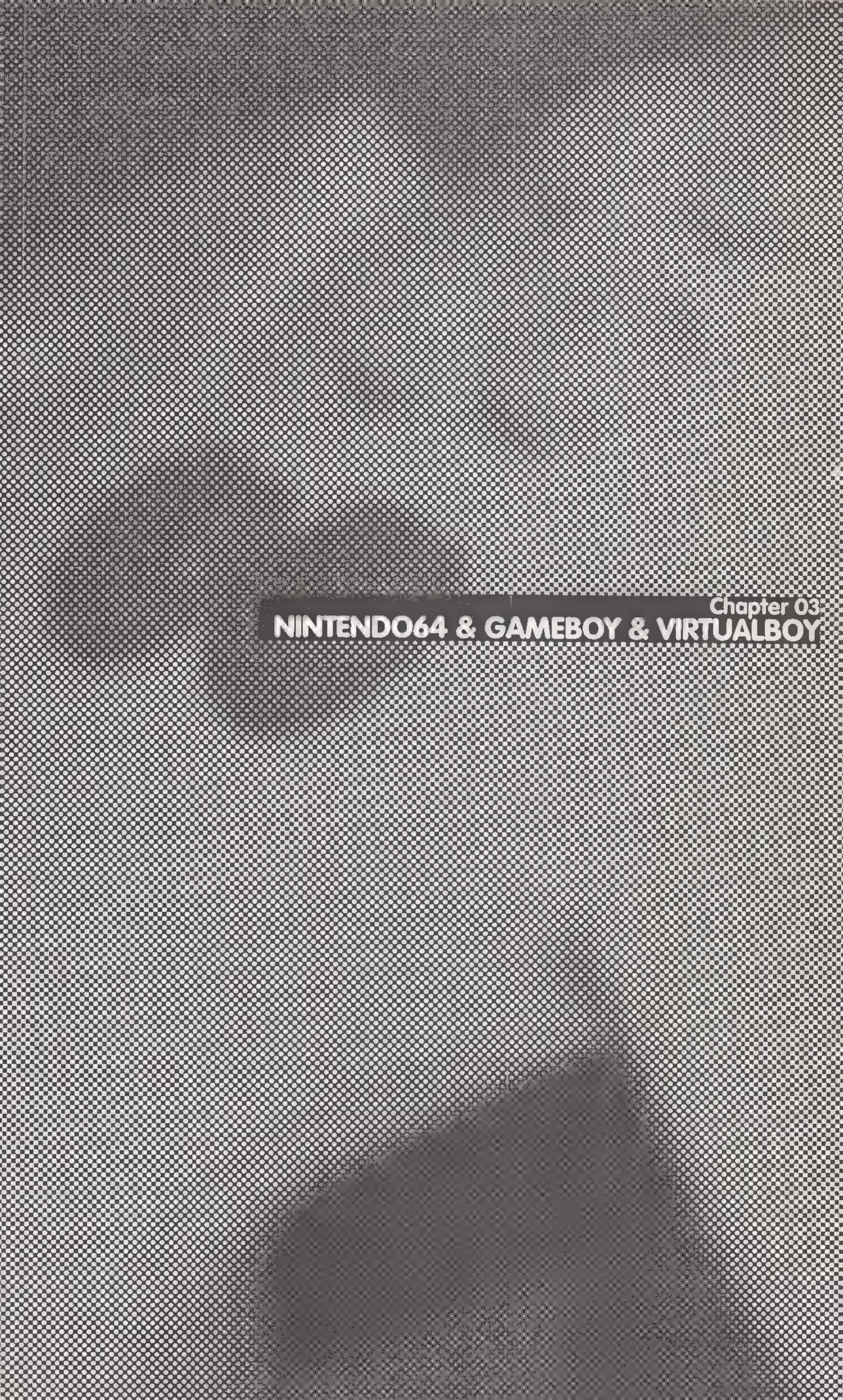
しかし逆に、今回の『ときメモ2』はプレステで作るにはあらゆる意味でスペック上の困難に見舞わ

れているとも取れる。
CD五枚組になってしまったゆえにイベントの流動性が無くなり、特殊イベントはディスク三以降に集中しているせいで『ときメモ』そのものが持っていたイベントの流動性が著しく損なわれている。五枚に分けて作ったんだからしょうがないと言えば、それまでになってしまうのだが。
ともかく構造が堅牢だとは決して言えないが、だからといって出来が悪いとも言えない。むしろ出来は非常に素晴らしいとさえ言える。大手ゲームメーカーの看板ソフトとして、極めて正しく制作された商品だ。
これはある意味で非常に言い掛かりめいた言葉になってしまっているのは認めた上で敢えて言えば、今作においてはゲームにおける新たな表現の可能性が開かれたという喜びがなかった。
望みうる高みを望まず、確実に実現可能なレベルで冒険を恐れたようにさえ感じる。むろん冒険する理由も責任も義務なく、商品としての完成度は誰に恥じることも無いレベルであることを認めた上で、それでもなおそう思ってしまうのだ。
『ときメモ2』からは、そのような印象を受けた。

ときめきメモリアル(その二)

『めぐり愛して』は、初代『ときメモ』の抱えていた問題点ばかりを極めて端的な形で顕在化させてしまった鬼っ子だった。いまいちど人と時代に愛されようとして、愛されなかった作品である。奇跡の炎がともらなかった祭壇のような、淋しい存在だ。
高みを望むあまり、足元をすくわれたのかもしれない。
そして『ときメモ2』は、『ときメモ』によく似た非常に出来のいいギャルゲーだった。作品であった部分を自ずから削り取り、ひたすらに品行方正に

素晴らしい商品として、社内の期待を担って開発された作品。
いいゲームなのか悪いゲームなのかで問われれば、確実にいいゲームであることは保証できる。その代わり、『ときメモ』を初めてプレイしたときに感じた、胸をかきむしるほどに狂おしい気持ちはもう、ここにはない。
いや、あるのかもしれない。もし世間一般でギャルゲーや恋愛シミュレーションと呼ばれるものをプレイしたことがないプレイヤーには、まだこの狂おしい気持ちを味わうことができるのかもしれない。
そして二つ、『ときメモ』に続く作品が発売されたという事実は受け止めたい。失われた半身を何かで補完された『ときメモ』の子孫が。
半身を失い、新たな半身を得る。これは進化以外の何だというのか。
しかし、進化することの全てが良いことではない。
しかしまた悪いことでもない。
努力は認める、最善を尽くしたことは痛いほど分かる。双方が己の信じた道を進み、解答を見つけるために死力を尽くした。
ただ、ゲームの神様はふたたび降りてはこなかった。奇跡は起こらなかったのだ。
ひとつはゲームの神に拒絶され、もうひとつはゲームの神を拒絶したからだった。
ひたすら乾いた現状が横たわる。それがふたつの『ときメモ』の子供たちの示した風景だった。
『ときメモ』が示唆した新しい世界の可能性は、いまだ開かれていない。（A）



Chapter 03

NINTENDO64 & GAMEBOY & VIRTUALBOY

第3章

ニンテンドウ64 ゲームボーイ バーチャルボーイ

横井軍平のバーチャルボーイ

『バーチャルボーイ』

メーカー
任天堂
発売日
95.7.21
定価
15,000円

一九九五年七月二一日

バーチャルボーイを発売日に定価で買いました。
皆さんは笑うだろうか？
一九九五年七月二一日、新機種であるニンテンドウ64の投入が遅れながらも未だゲーム界の盟主であった任天堂から発売された、ゲームという存在を新たな次元に導くためのゲーム機だった。
結果から先に言うと、
バーチャルボーイは、売れなかった。

バーチャルボーイは、小売店に迷惑をかけた。
バーチャルボーイは、プレイヤーの期待を大きく裏切った。
しかし、あえて言う。バーチャルボーイは、それでも、やはり偉大だった。

最も不自由な家庭用ゲーム機

今、バーチャルボーイの欠点をあげつらうことは簡単だ。遊びにくくて、大したソフトが無くて、何より一人でしか楽しめない。

バーチャルボーイは、恐らくこの世で最も不自由な家庭用ゲーム機だ。

机の上に設置して顕微鏡のように覗き込み、そこで初めて電源を投入する。

視界はアイシェードにより画面外の世界を完全に遮断され、手元のコントローラを確認することすらかなわない。当然、周囲で何が起ころうが全く分からない。

一度バーチャルボーイでゲームを始めてしまう限り、それ以外のことなど一切できなくなるのだ。肩はこり、首筋の筋肉は強張る。

それが、任天堂推奨のプレイ方法でバーチャルボーイを遊ぶことによってもたらされるの結果だ。

実は、任天堂の推奨するプレイ方法より更に優れた遊び方が存在する。

それは、自分の家の万年床の上に寝転がって顔の上にバーチャルボーイを載せ、本体を支える架脚の曲がった部分を胸に当てて支えにする姿勢である。

このことからも分かるように、バーチャルボーイは人間として最も安楽な姿勢で、最も快適なプレイが可能なのだ。それはつまり、ゲーム以外何もしていない状態が一番遊びやすいということであり、人間としてこれ以上考えようがないぐらい無防備な姿勢を強いられることになる。

そのような無防備な姿勢を実現するために準備をするコストは、結構大変なものとなるだろう。

布団を整え、電源を確認し、不意の来客を避けるため部屋の鍵を締める。

アイシェードの隙間から余計な光が差し込まないようにカーテンを閉め切り、夜であれば部屋中の全ての電気を落とす。

ゲームを遊ぶためだけに、これほどの用意が必要なのだ。

そもそもバーチャルボーイほど、ゲームボーイか

ら受け継がれた〃ボーイ〃という言葉の語感の持つ、「いつでも、どこでも、だれとでも」という軽快なモバイル感覚から解離した存在はない。モニターの前に釘付けになることを強制されるパソコンゲームですら、起動している間は鼻クソをほじったりカップメンを食べたりするだけの余裕はある。

しかしバーチャルボーイはその構造上、バーチャルボーイで遊ぶこと以外のほとんど全ての行為を禁止しているのだ。

ゲーム対人間

そうした恐ろしいほどの不自由を代償に、バーチャルボーイはゲーム以外何も見えない劇場空間を創造した。

ゲームと自分以外、いかなる要素も存在しない空間。それは、ゲームと自分以外の邪魔な要素が全て削ぎ落とされた、あまりにもシンプルであまりにも美しい対局の構図である。

テレビの前に見えるゲーム機本体の影や散乱するCD-ROM、こたつの上に置かれたカップラーメンの食べ残しなどという現実世界の残滓が消え去った、ゲームと自分だけの異空間がバーチャルボーイの実現した世界なのだ。

バーチャルボーイは、その致命的な不自由さをもって初めて、ゲーム対人間の全存在を賭けた真剣勝負という場をもたらした。

バーチャルボーイが為し得たことの本質。それは全てを切り捨てることによってゲームで遊んでいるということすら忘れてしまうほどの没入感を得たことである。

それに比べれば、3D視点など、ほんのおまけに過ぎなかった。

これは、ちょっとばかりハードコアを自認するゲーマーたちにとって、究極の対決の構図だとは言え

ないだろうか？　ここまで御膳立てが揃えば、一人のゲームジャンキーとして牙を剥いてその挑戦を受けて立つしかない。

バーチャルボーイの赤黒の世界は、闘うには最適の場所だ。それ以外の行為は全て封じられているのだから、それ以外のことに迷わされることはない。

ここは、ゲームの最果ての地なのだ。

それゆえにバーチャルボーイのゲームは、ゲームとして微塵も恥じるところのないものでなければならなかった。

バーチャルボーイのゲームは、それが「バーチャルボーイのゲームソフトである」というだけでユーザーの前で丸裸にされ、その本質を問われなければならないというハードな宿命を背負っていた。

ちょっとやそっとの佳作では許されない。

ゲームの持つシステムやポテンシャルをバーチャルボーイの前に全て晒し出さなければ、横井軍平の用意した劇場空間に拮抗できないのだ。

敗北

しかしゲーム開発者たちは、横井軍平の問いかけに答えることはできなかった。

ゲームボーイとバーチャルボーイは、誰もが思っている以上に異なった存在だ。

ゲームボーイはその携帯性で生活の隙間に生じたニッチの時間を埋める為に、極めて敷居が低くなっている。その逆にバーチャルボーイは、前述したように通常のゲーム機やパソコン以上にゲームを始めるまでの儀式的手続きを必要としている。

ゲームボーイは手軽であることがそもそもの存在理由だが、バーチャルボーイは、ゲームに没入するために邪魔になるありとあらゆる要素を除外することこそが存在理由だったのだ。ゲームボーイでのプレイは暇つぶしであり、バーチャルボーイでのプレ

イは日常からの断絶に他ならない。

このように、これほどまでにゲームボーイとバーチャルボーイは異なっていた。ありとあらゆる特性において。

その結果、バーチャルボーイの特性が「ゲームとしてのプリミティブな真剣勝負にある」ということを忘れたソフトが乱発されることになった。バーチャルボーイのソフトを、ただ立体的に見えるというだけの、ゲームボーイと同じ要領のラインナップで固めてしまったのだ。

だから、ほとんど全てのゲームはバーチャルボーイの前に敗北してしまった。

メーカーは、バーチャルボーイのあまりに高すぎる理想についていけなかった。バーチャルボーイの提唱した真剣勝負の思想に拮抗し得る開発者はほとんどいなかったのだ。

現実と断絶した世界に存在する異界と、そこに用意されたゲームと人間の究極の対決――それがバーチャルボーイの本質だったのだ。

ゲームの神

ここから先は、申し訳ないが「阿部広樹」個人として語らざるを得ないことを許してほしい。問題の多々ある文章だとは重々承知しているが、これしか、自分には書けない。

◇

ただ、口惜しかった。

バーチャルボーイを買い、レッドアラームが実現した世界を知ったとき、初めて自分の地位の悲哀を身に凍みて思い知った。そして、メジャーなゲーム機でいかにも売れそうな企画を売り込むことだけを正義としていた自分を恥じた。

商業的な観点から言えば、メジャーなゲーム機でいかにも売れそうなゲームを発売することこそ

が正義だ。しかし、バーチャルボーイが示した地平を目にしたとき、そんな分別臭い知恵を超えた衝撃に打ちのめされたのだった。

自分は、何故ゲームの企画屋を目指したのか？

それは、ゲーム&ウォッチ『ポパイ』が導いてくれた道でもあった。

小学校四年のとき、祖父が死んだ。そんなことは大したことじゃない。死ぬべき人間は妥当なときに死ぬというだけのことで、祖父は家族が生きてほしいと思う以上に踏ん張っただけのことなのだから。

大事なのはそのとき、祖父が死んだ悲しさからか、以前買ってもらった『ポパイ』を遊んでいたことだ。そのとき、『ポパイ』の単調な反復作業により呼び起こされた、ゲームに対する強烈な没入感を初めて体験したのだった。

飛んでくる缶詰を受け止めるだけの単純なゲームを遊んでいるうち、プレイしている自分とその様子を冷静に判断している自分の解離に初めて気付いた。ゲームの高速かつ単調なテンポに確実に対応する、人間としての機能を極限まで削り込んだ正確かつ単調なグルーヴ。

とてつもないゲーマーズ・ハイ。

それは今まで三〇年近く生きてきて、たった一〇分ほども存在しなかった至福の時間だった。

そして小学四年にして、自分の魂は既にゲームの神だか悪魔だかに売り渡されたことをはっきりと自覚した。今思えば、二〇面三〇面下げて未だにゲームをやってる連中のいくばくかは、こうやって自分の魂が既にゲームに奪われてしまっていることを自覚しているのではないだろうか。

石野あらしは「俺の恋人はゲームだぜ！」と言い切った。それは、幼くして魂をゲームに売り飛ばしたハードコアゲームジャンキーの気持ちと空気を代弁していたように思う。

そしてバーチャルボーイは、あのとき自分の前に現れたゲームの神を、抜けるような赤と黒の世界で現出させてくれたのだった。

悔恨

バーチャルボーイをプレイしたときほど、逆説的に自分の無名ぶりを呪ったことはなかった。無名や無力であることの悲哀をこれほどまでに味わったのは、後にも先にもこれっきりだったと言っていい。

その当時携わっていたプレステやサターンの企画が遅々として進行しなかったことは、自分の能力の至らなさゆえと割切ることもできた。しょせんはビジネスである。今ここで作れなくても、いずれ機種を替えて同じようなゲームを作る機会は必ず訪れるだろう。

しかし、バーチャルボーイが実現したゲーム対人間という他者の介在しない劇場空間は、あのとき、あの場所でしか存在しないものなのだ。

ゲーム業界人としての自分が、「このバーチャルボーイは、商業的に間違いなく失敗する」と断言していたのだから。

俺なら、バーチャルボーイで何をするんだろう？

心の底から渇望しながら、無報酬でもいいとさえ思いながら、それでもバーチャルボーイのプロジェクトに携われずにいる自分の半端な安穏ぶりを呪わずにいられなかった。

喉から炎が噴き出し、視界が怒りで真っ赤に染まるほどに苦悶した。数ヶ月後には確実に死んでいくバーチャルボーイと、運命を共にすることすらできないのだ。

あのとき、自分がひとかどに名のある開発者だったら、たとえ全てを投げ出した末に得られる報酬がゼロであったとしても、バーチャルボーイに挑戦させてもらいたかった。

バーチャルボーイのゴーグルを被りながら、これに全てを賭けることさえ叶わない自分の立場に、心の底から悔恨の涙を流した。バーチャルボーイに賭けて一文無しになることすらできないほど、自分は惨めな存在なのだ。

地位が欲しい、名声が欲しい、権力が欲しい。せめて、バーチャルボーイという横井軍平からの挑戦状に解答できる程度の力が今すぐほしい。

しかし、無力だったのだ。

一九九七年一〇月四日

今、ささやかな地位や名誉や権力を得るべく様々に画策する自分がいる。

力がないということは、挑戦する権利さえないということに気付いてしまったからである。

もし次があるならば、せめて全てを捨てるときに必要とされるだけの全てを得ていたいと思うから。

たった一九本。

それがバーチャルボーイのソフトとして発売された作品の本数である。そしてその中で、バーチャルボーイとはゲーム対人間の真剣勝負であるということに自覚的だった作品は、さらに数本しか存在しなかった。

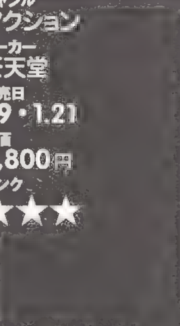
もう一度、ゲームそのものと対決するチャンスがほしい。バーチャルボーイとは、そういう機械であったのだ。

そしてこの言葉は、バーチャルボーイを最後まで信じた故・横井軍平氏に届くことを祈る。　（A）

ニンテンドウオールスター！

大乱闘スマッシュブラザーズ

ジャンル
アクション
メーカー
任天堂
発売日
99・1.21
定価
5,800円
ランク
★★★



ピカチュウやマリオといった任天堂オールスターがセメントでやり合う、太っ腹なアクションゲーム。「相手にダメージを与えて、ステージ上から落下させれば勝利！」という内容だが、様々に用意されたアイテムがそこに変化を加えており、飽きることがない。また、少ないボタンで操作が可能になる気配りがなされており嬉しい。画面分割のない四人同時プレイが可能で、パーティゲームとして最適。

お祭りワッショイ

任天堂＋ＨＡＬ研究所という、ゲームマニアなら即買いのタッグが贈る、64の格闘ゲームです。

ジャンルも様々な任天堂ゲームのキャラクター達が一同に会して戦うその内容は、ＳＮＫの『キングオブファイターズ』シリーズやカプコンの『ＶＳシリーズ』などのお祭り企画と同一線上にあると言えます。

さて、原作モノのゲーム化に当たって大切になるのは原作のイメージという奴で、この呪縛は意外に深いものがあるようです。例えば何でもありのお祭りシリーズに、ある人気シリーズのキャラがなかなか出演できないのはそのゲームのキャラが刀を持っているからだ……という噂がありますが、これが本当ならば、確かにジャンパーにジーンズというどう見ても「普通の人」が衆人環視の中、デカい刀でバラされるビジュアルというのはあまりにインパクトがあります。

他にも絵柄にいちいちチェックが入るとか、キャラの身長を間違えると怒られるとか、極端な例では、ファンシーなキャラのゲームを作ろうとしたら「彼らは争ったりしませんから」という理由で、キャラに競争や勝負をさせるの一切禁止などの制限が入ったりするそうです。

さて、その線でいくなら任天堂のキャラは子供の友達と言いますかファンシー路線のキャラクター達ばかりなので、一

体どういう代物になるかとドキドキしつつ蓋を開けてみたのですが……。

太っ腹だぜ任天堂

そこには己が正気を疑うような光景が展開されていました。

マリオがかわいらしいカービィを、自分の身長くらいある巨大ハンマーで殴りつけ、**ドンキーコングがその豪腕でみんなのピカチュウをバット葬**にし、ネス（『MOTHER』の主人公）がアイドルポケモンのプリンを火だるまにし、リンクのデカい段平がヨッシーに大上段から襲いかかっているのです。

メルヘンで子供の友達、下敷きとかにプリントされててもママも安心！　な任天堂のキャラクター同士がセメント（真剣勝負）でやりあってるのです。

容赦なくシビれたり吹っ飛んだり燃えたりしているのです。

特にピカチュウが地雷を踏んで大爆発したり、プリンが三対一でボコられたりといったポケモン絡みの惨劇は、耐性のない女児なら泣いてしまいそうです。

そもそもピカチュウなんかは四〇センチ位しかないはずですし、キャラクターの武器も謎のエネルギー兵器や爆弾や光線銃や鳥人族のテクノロジースーツとか人間を殴って飛距離三〇〇メートルの謎の金属バットとか出てきてしまいますので、「刀のキャラが出てきたら世界観が……」どころの騒ぎではありません。

流石は世界の任天堂、太っ腹です。

サムス・アランがマリオに爆弾落としてるのを見て「……なかなか64に移植されない恨みなのかなあ」とか、ドンキーコングがポケモン勢を殴ってるのを見て「アイドルの座がねたましいのかなあ」とか全く根拠のない邪推をしてみるのも面白いかもしれません。

パーティー格闘ゲーム

発売後人気は右肩上がり、小学生からコアなマニアまで大喜びの本作の魅力を拙いながらも探ってみたいと思います。

まず本作で優れているのは「格闘ゲームとしてのシェイプの仕方」でしょう。

多人数でプレイするのが前提になっていながらも、グループで流行しているのでない限りは、その良さを伝えるのがなかなか難しいのが格闘ゲームです。

本作では「ビギナーが格闘ゲームを嫌がる理由」を丁寧に丁寧に取り除いています。

先ずはコマンド。格闘ゲームの必殺技コマンドは『スト2』の昇竜拳、『真サムライスピリッツ』の天覇封神斬など「それを出せることがステータスとなる」時代があったように、基本的に修行の結果のご褒美でした。

最近は統一されつつあるとは言え、ゲーム毎のコマンド体系の違いがプレイヤーの新規参入の妨げになることが多々ありました。特にみんなが集まってのプレイ時に「自分だけがその格闘ゲームをプレイしてないので、横で眺めているしかなかった」経験は誰にでもあると思います。

本作の必殺技コマンドは極限にまでシエイプされています。何しろボタン＋方向キーだけ、つまり「Bボタン」「↑＋Bボタン」「↓＋Bボタン」「左右どちらか＋Bボタン」です。

自分がどっちの方向を向いているかも関係ありません。

通常技も基本的にボタン＋方向キーでOKで、とりあえずはこれで暴れることができます。

さて、暴れることができるようになった次に気になるのは「勝敗」です。

本作では「台から突き落とされると負け」という『少年ジャンプ』なルールで話が進みます。ここにも「ビギナーが格闘ゲームを嫌う理由」が丁寧に取り除かれているのを見ることができます。

それは「大量の変数により、プレイに幅が出ること」です。

ビギナーが格闘ゲームで一番嫌がるのは「相手が同じ動きを繰り返しているだけなのに負ける」という点です。例えばある連続技を二回入れられたら死亡確定、こうなったらもうオシマイ、後は見ているしかない……といった状態なのですが、本作では前述の「蓄積ダメージによって変わる吹っ飛び距離」や「複雑なステージの形」「ステージに仕掛けられた罠」「ランダムで発生するアイテム類」などなど、これら大量の変数が、常に戦いにハプニングを起こそうと、データの流れの中で待ち構えています。

例えば、敵に大ダメージを与えたとします。普通の格闘ゲームなら体力ゲージが○になってKOといった状態でも、本作では台から落とさない限り、まだ敵は向かってきます。吹っ飛ばしても台の端につかまるかもしれません。敵の目の前に回復アイテムやヤバい攻撃アイテムが出るかもしれません。なんだか不安にな

ってきたので、止めを刺そうと、アイテム「タル」を転がしました。転がしたはいいのですが、先が坂になっていたので自分の方へ転がってきました。そうこうしている間にも、無差別にキャラを飲み込む「酸の海」が満ちてきます――。

そう、本作では「ハプニングによる逆転」が起きやすくなっているのです。

競技性を史上のものとする純粋格闘ゲームマニアは、「ハプニングによる逆転」をあまり喜びません。

ですが、鍛えた腕前で渡り合う格闘ゲームがプロ野球なら、本作は皆が楽しければいい草野球のようなものです（そもそも『スト2』の根性値や『サムライスピリッツ』シリーズの変動の大きい破壊力、『餓狼伝説』シリーズに端を発する超必殺技等など、格闘ゲームは進化と共に競技性とハプニングを両立させようと苦心してきているのです）。

旅行でも飲み会でも、予期しないハプニングが起きたときこそを楽しく記憶しているもので、**「人の集まるときの楽しさ」の本質がハプニングにはあるのかもしれません。**

そうした意味で、積極的にハプニングを起こそうとする『スマッシュブラザーズ』こそは正しい意味でのパーティゲームであると言えるでしょう。

スマブラ魔窟

さて本作『スマッシュブラザーズ』の魅力のもう一つは、ルールの柔軟さにあると言えるでしょう。マニュアルの末尾にも「王様プレイ」（なんだか卑猥ですが、原文ママ）などのローカルルールが記載されていますが、対戦時のオプションを変更することと、イカした友人達の想像力と同意によって色々なプレイを楽しむことが可能です。

例えば出現アイテムを全部地雷にすれば「爆破マッチ」、三対一なら「サバイバルマッチ」、敵を全員プリンにすれば最弱キャラの悲鳴（声：かないみか）が股間を疼かせる「プリン狩り」の完成です。まさに可能性は無限です。

さあ、64と本作を持ち込んで、友人宅を「スマブラ」魔窟に変えてしまいましょう。

結果よりも経過、楽しければそれでいいじゃありませんか！　（Y）

遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ

ジャンル
カードゲーム
メーカー
コナミ
発売日
98.7.23
定価
5,800円
ランク
★★

『少年ジャンプ』の大人気連載『遊☆戯☆王』に登場したカードゲーム「マジック&ウィザーズ」をゲームボーイの中で楽しめるのが本作。攻撃力と防御力が設定されたカードを使い、相手のライフをゼロにした方が勝ち。カードの種類は三五〇種類も用意されており、しかもゲームのオリジナルカードも存在する。通信ケーブルを使用しての対戦プレイやお互いのカードを交換することもできる。

ああ、勘違い

この『遊戯王』、元セガ社員との**噂もある**高橋和希先生が『少年ジャンプ』で大人気連載中の同名マンガをゲーム化したものです。

このマンガの方の『遊戯王』、最初は命を賭けたオリジナリティ溢れる様々な勝負で盛り上がる**子供向け**『**カイジ**』だったのですが、途中から、なぜかその中の一要素に過ぎなかった「テーブルトークRPG」や「カードバトル」のみのマンガになってしまいました。

そのテーブルトークRPGをプレステに、カードゲームをゲームボーイにそれぞれ移植しているというのが、初代ゲームボーイ版『遊戯王』が発売された頃の状況でした。

そして九八年一二月、同時期に発売されたゲームボーイカラー対応の『ポケモンカードGB』を凌ぐ前評判に「こりゃ本気でチェックするかなあ」と思ったわけです。

しかし、その頃ちょうどGBカラーを買ったばかりの嬉しさで、ついゲームボーイのソフトを**一〇〇個以上**買ったせいでいろんな原稿料を使い果し、あらかじめ予約してあった『ポケモンカードGB』しか買えなかったのでした。

そしてその後、『遊戯王』はクソゲーハンターが楽しく遊んでいる『ポケモンカードGB』の「五倍以上売れてる」という話題がゲーム誌に掲載されるように

なってきました。
そうこうしているうちに、いつのまにか**五倍売れている**という情報が**五倍面白い**にすり替わってしまい、実際どこにも売ってない希少性も手伝って、欲しいという気持ちが加速度的に高まっていったのでした。
そんな中、本気で欲しがっているという情報を聞きつけた方が、なぜか無料でプレゼントしてくれたわけです。
嬉しさに震える手でカートリッジ装着！　クソゲーハンターの心の中では、既に『ポケモンカードGB』の五倍面白いはずの『遊戯王』を起動しました。
いやぁ、このときはまだ、あとで**名前に偽りアリ！**と言いながら、クソゲーハンターとして大喜びする羽目になろうとは夢にも思っていませんでした。

いろんな意味で素朴

まずはゲーム開始。
『遊戯王』の主人公である少年、遊戯がプレイヤーの名前を登録するために現われますが、一度登録するとその後ずっと名前を変えられません。これがどういうことを意味しているかと言うと、セーブデータを消すという概念がないということを示しています。
これは手抜きというよりも中古ソフトとして売られないようにするための対策だと思えなくもありませんが、もしかして、プレイ後一〇分で**懲罰的売却**したくなった精神状態までも予測しての深慮遠謀だったのでしょうか？
でもこの時点では、何も気付かずゲーム開始です。

とりあえずストーリーモードだと思われる「キャンペーン」を選んでみることにしました。
このキャンペーンモードが、アドベンチャーゲームやRPG仕立てのものになっているとクソゲーハンター楽天的に思っていたのですが、
一．対戦相手を選ぶ
二．対戦前のメッセージ
三．ゲーム本体
四．対戦後のメッセージ
五．タイトル場面に戻る
という流れでゲームが終了します。
つまり、相手を選んで対戦したら**そのたびにゲームが終わる**のです。
ストーリーモードでの固定キャラクターとバトルする度に勝っても負けても一回のゲームが終了、タイトル画面に戻る

も裸足で逃げ出すぐらい様々な意味で素朴感の極まったな周辺部も、本体のカードバトル部分の作り込みのためにあえてそうしたと思えなくもありません。

そう思いつつカード対決開始です。やったぁ！　**ノーダメージで勝ちました！**

名前に偽りアリ

さて、この『遊戯王』。先に言ったように、どこがどう「名前に偽りアリ」なのかというと、まずカードバトルが**遊戯になっていない**ところです。

この戦闘システムは、序盤はとにかく強いカードを出しておきさえすれば絶対に負けません。もっとダイレクトな表現方法を取るならば、強いカードが一枚あってそれを出してさえいれば、相当なランクまで余裕かつノーダメージで勝ち進おかげでクリアするために、何十回もキャンペーンモードを選び直すことになれます。

しかも各キャラクターに五回づつ勝たなければ次のキャラクターに挑戦できませんが、各キャラクターの対戦前メッセージが初回と二回目以降の二種類しか用意されていないので、**毎回毎回勝負するたびに同じセリフを聞かされる**ことになります。

どんなに記憶力が不自由な人でも、同じメッセージを四回も読めば、さすがに理解できるというものです。

これはもう、あえて「ストーリー」モードではなく「キャンペーン」モードと名乗っているに」違いないと思われる徹底した原作PRっぷりです。

次にゲーム本編ですが、『里見の謎』という、主に**開発能力が省エネ**なシステムなんて聞いたこともありません。

本当に、どっかの零細企業が作ったパソコン用の一八禁ゲームでも見かけないぐらい、いろんな意味で素朴な構造になっています。

というよりも、むしろ素人さんが趣味で作った同人ソフトをコナミが買い上げたのかな？　と思いました。

普通だったら対戦後の口上の場面で「もう一度闘いますか？」ぐらいのことは聞くはずですが、それすらもせず毎回毎回オープニングに戻るというあたりが、この『遊戯王』のハードコアな部分だと言えるでしょう。

この部分のプログラムだけなら一人で一日でも作れるんじゃないかと本気で思いました。

めます。
取り返しがつかないぐらい親切な設計と言えます。
逆に、ろくなカードがないと自動的にガンガンやられるという大変スパルタンなシステムでもあり、例えば最終戦では**強いカード一枚で瞬殺**されました。
モンスターをパワーアップする「魔法カード」や、モンスターカード同士が合体する「融合」という概念もなくはありませんが、二種類の特定のカードが手許に入るまでに相手が強烈なカードをツモったら良くて瀕死、悪けりゃ即負けという勝ち負けのはっきりしすぎたシステムになっており、男らしいことこの上ありません。
『遊戯王』の遊戯というタイトルの三分の二を占める言霊に取り返しのつかない大嘘をついてまで、敢えて極端な勝ち負けにこだわった『遊戯王』のカードバトルシステムこそ、

- ●キャンペーンモードでひたすら黙々とカードを集める努力
- ●一〇〇〜二〇〇人と対戦して強いレアカードを貰う友情
- ●レアカードでラッシュをかけて戦略以前に相手を蹂躙する勝利

を体現した『ジャンプ』イズムの鑑と言えるでしょう。

九〇年代版『ハットリ君』

『遊戯王』をもらったときの嬉しさを改めて思い出したら、「まさか、この本のネタになるなんて思ってもなかったこと」と「このゲームが一〇〇万本以上も売れたということ」に、ある意味で超ビックリしました。
思えばファミコン時代、ハドソンから『忍者ハットリ君』のソフトが発売され、初回生産本数が一〇〇万本だったことを思い出します。
もっとも、肝心のゲーム内容の方はというと、今となっては**ちくわが飛び散るシーン**しか思い出せませんけどね。
このミリオンセラーソフト『遊戯王』は、九〇年代の『忍者ハットリ君』として、ゲーム史に名を残すことになるのは間違いないでしょう。
こんな歴史的大作の誕生に立ち会えたのに、**嬉しすぎて腹立たしくなっていく**のはなぜでしょう？　（A）

SDルパン三世

ジャンル
パズル
メーカー
バンプレスト
発売日
90.4.13
定価
3,300円
ランク
★

現在も新作が発表されている大人気コミック『ルパン三世』が、ゲームボーイのソフトに登場！　フィールドのどこかに隠されたカギを発見し、金庫を盗み出すのが目的。ステージは全部で五つで、途中「バイカル」「マモー」「ラムダ&シグマ」など、ファンなら涙ものの敵キャラが多数登場。しかし、いかんせんゲームボーイのドットで描かれた不二子ちゃんがあまりにも似てなくて悲しい。

さらば愛しくないルパンゲーム

『ルパン三世』は、未だに『漫画アクション』でも日本テレビ系列でも生き長らえる国民的人気アニメ／マンガなだけに、これをゲーム化した作品は、全部で七本も出ています。

記念すべき第一作は、ゲームセンター向けに出荷された『ルパン三世』（タイトー）。ゲームといえばモノクロで、色を付けるために**画面にセロファンを貼っていた時代**なので、ルパンとその仲間たちは記号として表現されていました。そう言われると「ズダ袋を背負ってるからドロボーなんだ」「コートらしいから銭形のとっつぁんらしいや」と思い込みパワーで補ってジョイスティックを握り締めていたものです。

しかし、作ったスタッフには**作品に対する愛が一ミリもなかった**ようで、ルパンは三下のヒラ警官に警棒で殴られてオリの中に閉じ込められ、面クリアごとに登場する不二子ちゃんは、ルパンとの間に子供を作ってしまいます。一人ならともかく、どんどん増えていくんだから**貧乏たらしいったらありゃしない**。当時にしては珍しく取った版権も、テレビを見てないのかルパンが嫌いかどちらかのデザイナーの手にかかって、見事なモンドゲームの華を咲かせていたのでありました。世界初の**万引きゲーム**としては好きだったけどなあ（二番目は『ウルティ

マ』）。

ともかく緑ルパンに赤ルパンに年一回のテレビスペシャル版ルパンと別バージョンが多く、ゲーム化するにも元ネタのチョイスが大変だろうなあ、と心配するまでもなくて、『カリオストロの城』ばかり選ばれるんですよコレが。しかしルパンはお姫様を助けるオジサマって前にドロボーさんでして、金塊の山にドンブラコと潜ってから**不二子ちゃんに偽金にスリ変えられたのに気付く**ヌケサク強欲な俗物っぷりも、ゲームに再現して欲しいナーと思ったり思わなかったり。

ルパンの屍を越えてゆけ

中古屋でゲームボーイ用の『SDルパン三世』を見つけたとき、ルパンの追っかけである以上にバンプレストの二七〇度ほどねじくれたファンとして、クソゲーハンターの血は大沸騰！　ヨロイを着たりルパンが、頭の中で**三波春雄先生の『ルパン音頭』**のステップを踏み始めました。

買ったばかりのゲームボーイカラーにグサシと挿すと、何だよチラ付きもないし普通のゲームじゃんと第一次防衛ラインはあっさり通過。三〇〇円で買ったからマニュアルもありませんが、見たところ『パックマン』に似た、必要アイテムを取って面クリアするタイプの「ドットイートゲーム」というツボは分ります。

ゴメン、思い上がりでした。**何をしてるんですか、このルパンは。**Aボタンがジャンプらしいけど、やってみると敵を飛び越せずぶち当たっちまいます。Bボタンといや、どしんどしんと地団駄を踏むと、もこもこと土地が盛り上がってくるようですが、ルパンは大地の精霊ですか？　銭形のワッパで脳天を叩き割られて死亡（体よりデカい鉄塊が激突すれば死にます）が続出する始末。

累々と重なる**ルパンの屍を越えてゆく**うちに、盛り上がった土地の上からジャンプすると、一ブロックをスキップできるルールが何となく飲み込めてきます。もう一つのルールは、四角の上でBボタンを押すと、ステージ内の全てのブロックが崩れ落ちる。その後に、ブロックは復活しますが、四角の場所によって復活の仕方が違ってきます。**順番と配置を全部覚えろってことかい！**

このゲームが作られた九年前は、ポリゴンだのムービーだのとぜいたく品は影もカタチもありゃしない、ゲームを「面

白くする」はずの努力が、ことごとくルールをややこしくする方向のらせん状にトグロを巻き、開発者は満足してたんだろうなあ、と頂く前からゴチソウ様したくなる作品が、たんとあった時代を忌々しく振り返るクソゲーハンターでした。

君はパイカルを覚えているか？

気楽に始めた戦いでしたが、敵がそう出るなら、こちらも本気モードに入るしかありません。

　トラップ類が「滑る」「乗ったら壊れる」「矢印の方向に飛ばされる」「レーザー光線ではさみ込み」などと、異常なまでの充実ぶり。しかも「乗ったら壊れる」の中には壊れない物も混じっていて、外見からは見分けが付かなくなってます。こういうお遊び企画で、**命を賭けさせてどうするつもりでしょう。**

　極悪なことに、時間も最低限しか与えられていません。全てを計算づくでことを運ばないと、クリアは夢のまた夢。真剣になるこちらもアレですが、パズル性というよりも無茶苦茶なダンドリを要求されています。

『どこでもいっしょ』で久々に猛威をふるったドット絵の技ですが、このゲームでもルパンはルパン、次元はアゴヒゲ、『カリオストロの城』の伯爵さえも、少ないドットでそれと分るように巧みに描かれています。元々のアニメ絵が線が少なくて**東映動画まる出し**なのを差っぴいても、これは良く描けています。この当時のプログラマーが今まで生き残ってゲームボーイソフトを作っているわけで、その後進が全然育ってない現状だと、携帯ゲームのブームも長続きしないよね、と業界の行く末を心配してみたり。

　エロゲーにしてもギャルゲーにしても「ごほうび」としてのCGは、馬鹿にしてはいけません。

　ゲームの出来が多少気の毒でも苦痛でも、後に待つ楽しみがあればこそ、費やされた時間が「有意義」にコロっと相転位しちゃうわけです。このエンディングまで頑張るのはシンドイというか**ゲームボーイの寸詰まりモノクロで描いた不二子は見たくない**気がします。

　どのステージから始めるか選べる「ステージセレクト」は親切設計。しかしこのメンツ、鼻血が出るほどマニアックです。銭形にカリオストロ伯爵は定番としても、**ラムダ&シグマ**（二代目テレビ

版最終回に出演したロボット）と**パイカル**（本名＝白乾児で、テレビ第一期シリーズの第二話に登場した強敵）を覚えてる人なんて、ルパンファンの中でもごく一握りですってば。**指先から火を吹かれた**ときは、淡く残る記憶の燃えカスがムクムクとよみがえり、大爆笑しましたが。確か空中浮遊の正体、超硬質ガラスの上に立ってたって、強引なオチだったなあ（遠い目）。

クローンを繰り返して不老不死となったマモー（映画第一作の敵ボス）が、設定を生かして**細胞分裂を始める**のは面白いんですが、ゲームとしてはミスって追突の危険が高くなるので、シャレになってません。**指先に優しくない**ゲームボーイの十字ボタンで、精密プレイを要求されると発狂しそうになります。

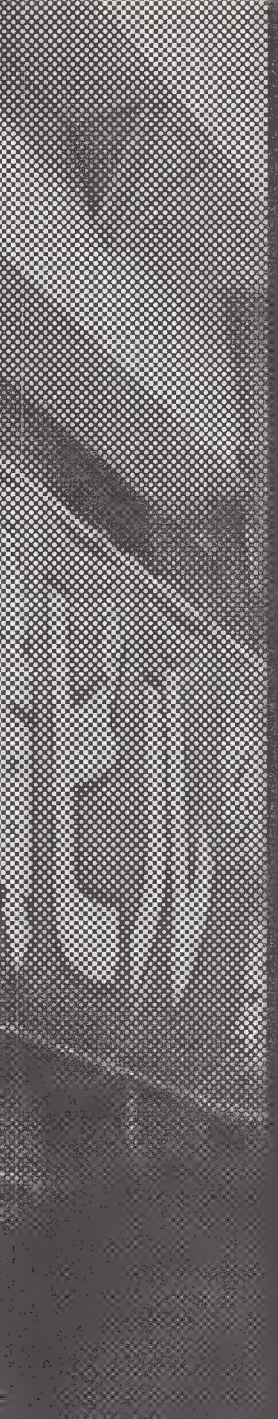
ルパンのバカゲー希望！

追いかけっこよりも、各種のブロックの意味を探っていく**ロゼッタストーン解読プレイ**に興じていたクソゲーハンターですが、ポーズをかけてセレクトボタンを押すと、アイテムが使えるじゃないですか！「へんそう」は敵のコスプレをして、触れてもミスにならない無敵モードなのは分りましたが、「スパイク」はジャンプの飛距離が伸び……ないし、滑り止めにもなら……ない。「ヘッドホーン」「ライト」「カガミ」に至っては、**何の効能があるのか想像を越えています。**

慣れとは怖いもので「地面盛り上げでザコを閉じ込め↓ジャンプして滑るブロックの上に着地↓敵を誘導して下に突き落とす」という**銭形コンボ**を開発してほくそ笑んでいる自分が、少しいとおしく思えます。全滅ブロックを使い、仲間の次元や五右衛門までも奈落に突き落として金庫に走るルパンの姿には、大泥棒の非情さが。どうせ次の面には、しれっと復活してくるんですけどね。

一見地味なのに中身はハジけたこのソフト、せっかくルパンをテーマにするんだったら、テレビ第二期シリーズのおバカなエピソードを選んで欲しいところです。個人的には「**君は猫ボクはカツオ節**」や「**一九九九年ポップコーンの旅**」の二大バカ話をプッシュしたいんですが、真っ当で真面目なルパンファンなら、記憶から抹消したい回なんだろうなあ。

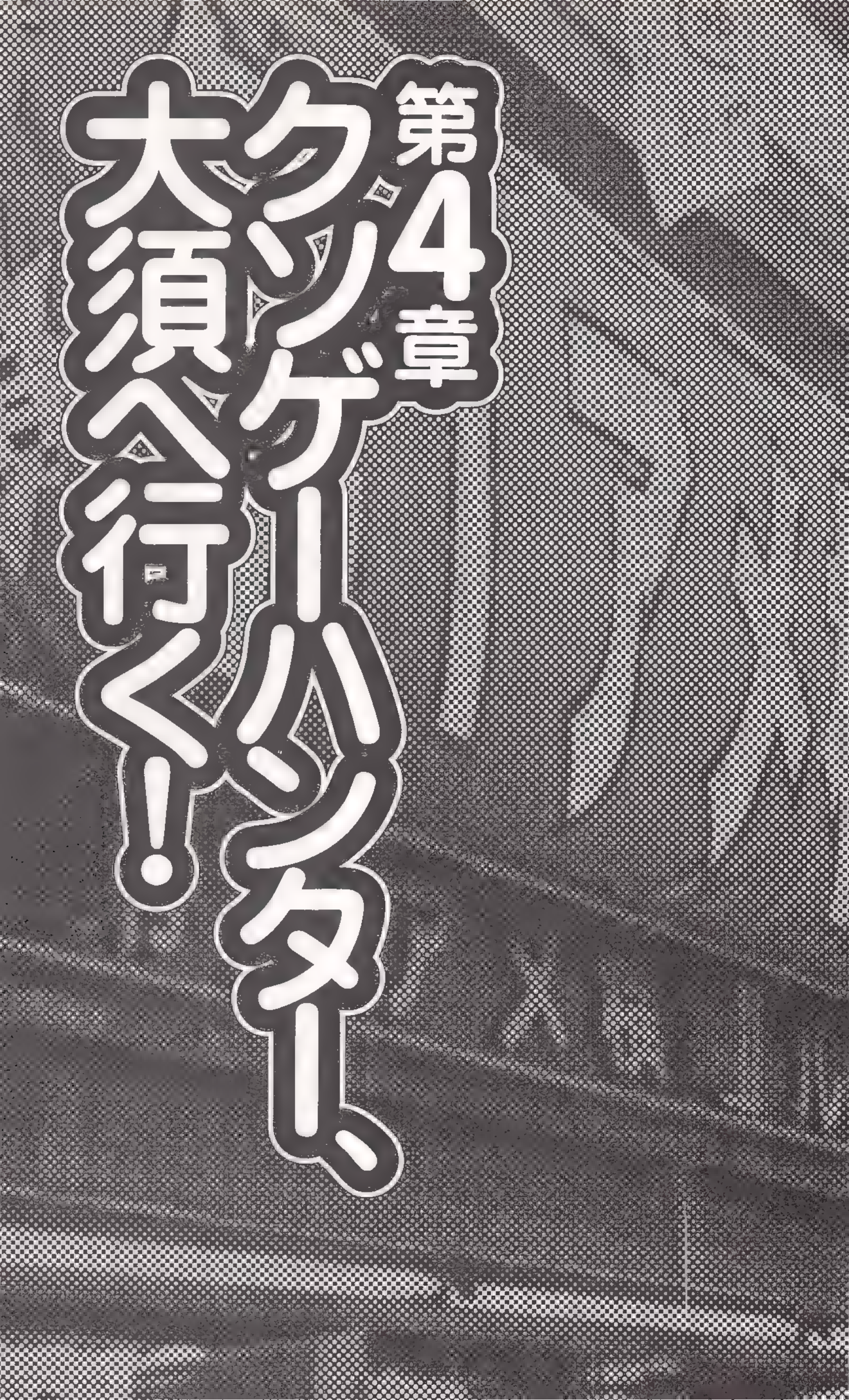
（T）



Chapter 04

KUSO-GAME HUNTER GO TO OSU

前作『超クソゲー』のラストで
『日本で一番ゲームが安い場所』
として紹介された大須。
「ホントに安いの？」
「オマエら、確認したのかよ！」
という疑問に正面から答えるべく、
クソゲーハンターは名古屋へ急行！
そして、たどり着いた大須電気街は……
ゲーム屋と同人誌ショップと
肉屋と観音様が同居する、
スーパーよく分からない街だった！
ゴハンは味噌カツ、
オヤツは小倉トーストで駆け抜けた、
熱血＆油ギッシュな12時間ドキュメント



第4章 クソゲーハンター、大須へ行く！

クソゲーハンター、大須へ行く！

第一部　大須電気街（一一時四五分～一八時四五分）

交通事故でお目覚め

一九九九年、六月二〇日。
昨日の夜、今回の『超クソゲー2』の打ち合わせがてらに入った味噌カツ屋「矢場とん」で食べた、名古屋名物の味噌カツが胃にヘヴィーな感触を残している。
名古屋の味噌カツは確かに旨い。だからその後河岸を変えた先の居酒屋でも、みんなして揃いも揃って寝る直前まで揚げ物ばかり食っていた。それも敗因の一つだろう。
そんな油っぽくて嫌な朝の八時四〇分頃、ホテルの前で起きた交通事故の衝突音でたたき起こされることになった。
前回の秋葉原では酒と疲れで皆顔が土色だったけど、今回はひたすら名古屋名物味噌カツの油の洗礼のおかげで、俺&箭本&編集部H、そして新しく参加した第三のクソゲーハンター多根の四人ともに顔がむくみ切っている。
特に、疲労が重なった箭本は事故のショックが脳

天にキたのか、数日来苦しんでいる親知らずの痛みの発作が起こったようだ。顔がむくんだ上に腫れ上がっているため、まるで別人のように不健康な福々しいツラがまえになっている。

今回も、朝っぱらから仕上がりは上々だ。

日本一ゲームの安い場所？

昼ちょっと前に、むくんだ亡霊のように生気のない連中はホテルを出発する。

前日にここ危ないよなと話していたホテル前の信号のない交差点には、愛知県警のパトカーと斜めに折れ曲がった道路標識が立っていた。これが、朝の騒音の原因だったらしい。

ホテルの近くで行列ができている「籠目屋」の行列を発見、紛れ込む。どうやらカゴメ・ケチャップの直営店らしいその店は、近所でも評判の洋食屋だそうだ。

籠目屋オススメメニューとおぼしきオムライスをがっつく内に、今回なぜこの名古屋にやってくる破目になったのか、じっくりと反芻してみる。

今回、この大須に来た理由。

それは前作『超クソゲー』の取材中、秋葉原の喫茶店で出会ったクリスの「いま日本で一番ゲームが安い場所はどこか？」という問いに、単なる伝聞で、「いまだったら名古屋の大須がすごいらしいよ」と言ってしまったことにある。

そう、ここがその噂に聞いていた名古屋の大須。日本でいま一番アツい電気街……のはずだ。前回適当に吐いてしまった台詞の責任を取るため、今回取材にきたというわけだ。

正午過ぎ、大須へと差し掛かることを示すかのように「オタッキーパルコ西本店」が見えてくる。ショップの呼び込みのお兄ちゃんが「オタッキー！」「オタッキー！」と連呼している。

そこまで連呼されて店に入ってしまうと、まるで自分がオタッキーになったような感じがして、それだけでも結構アレだ。

しかもその隣には「となりのオタッキー」というストレートなネーミングの店まである。反対隣りには、なぜか大人の玩具を売ってるアダルトショップ。

さすがは大須、いきなり恥ずかしさのジェットストリームアタックでお出迎えとは。他の地域と一線を画している。

一二時五〇分、「Gateway」のショップで白・黒・黄の風船を配っているのを見かける。店の前にはトラックに「Gateway」のマスコットである牛のアドバルーンが積まれていたが、その光景はどう考えても〝ドナドナ〟以外の何者でもない。

ありゃあ、狙ってやったんだろうけど、とりあえず笑わせてもらった。

「大須はこんな店ばかりなのか!?」

ドナドナの話をしていたら、途中の怪しげな雑居ビルに奇妙な看板を見つけ、入ることにする。「ワールドプロックス」というショップだ。

古いマンションの六階に位置するココは狭い店内に目立つ防犯カメラ、そこに大量に積まれたアジアゲーム専門のヤケクソに濃い同人誌や現在は違法となったMODチップの数々という、怪しさの三冠王を達成したショップである。

MODチップというのは、海外ゲームを遊ぶ為に必要なリージョンコード（国別地域判別コード）無効化のための怪しいブツというのは建前で、本当はCD-Rで焼いたコピーソフトを遊ぶために必要なシロモノのこと。

多根は、いちおう日本のたいていの電気街は見て回っているが、

「こんなに怪しいアイテムばかりがテンコ盛りにして盛られて売られてるのは見たことがない」

と衝撃を受けたご様子。確かに、ここまでダークな波動あふれるあやしい品揃えの数々には、秋葉原や日本橋でもお目にかかったことはないな。

また店主のオヤジがイイ感じで、いわゆる常連ではない「いちげんさん」であるはずのクソゲーハンター＋編集部Hに様々なアンダーグラウンド名古屋情報を提供してくれる。主に警察の話題が中心で、警察の怖い話とか、ちょっと息抜きに警察のオモシロ小話を聞かせてもらえた。つまり全部警察の話題だったわけだ。

とりあえず大須では警察が大ブームなんだろうか？　それとも警察マニア？

事前に名古屋人は何でも日本一が大好きだという話を聞いてはいたが、こんな極めて灰色なショップでまで「愛知県警は日本一」という思わぬお国自慢をされてしまうとは思いもよらなかった。

朝見かけた事故車は、日本一の愛知県警によってテキパキと事故処理をされたに違いない。

たしかに名古屋人は日本でいちばん日本一という言葉が好きな土地柄だということがよく分かった。

個人的にはかなり笑わせてもらったが、箭本は体調不良もあってナーバスになってるのか、

「大須はこんな店ばかりなのか⁉」

と戦慄している。いくら何でも、ここは香港やタイやバリ島じゃないんだからそんな店ばかりのはずがない……と思いたい。

そんなことを言いながら箭本と多根を笑っていたら、なんと！　かつて自分が関わった大昔のパソゲーが売られているのを発見、狼狽することになった。普段クソゲーハンターをやってても、売られてるのを見ると今でも心が動揺するようなゲームに関わっていることを笑われる。ちぇっ。

くそゲーベスト10

「ワールドプロックス」を出ると、そろそろ電気街らしいたたずまいが見えてきて安心する。それは、名古屋に到着した時点で相当消耗していた箭本に至ってはびっくりするほど顕著だった。電気街が見え始めると、うつろな表情を隠し切れないほど本格的に弱っていた箭本の生気が蘇ってくるのが目に見えて分かる。

　やはり、俺たちのような人種は秋葉原や日本橋のようなテクノロジーの神に祝福された大地を踏み、新品の家電製品の匂いが混じった空気を吸わなければ生きていけないようだ。

　いよいよ赤門通の手前という場所に、「三洋堂書店上前津店」という店がある。偶然「くそゲーベスト10」という書籍のコーナーが多根の目に留まる。思えば前作『超クソゲー』は、同様の類書が全然無かったせいで俺と箭本と編集部Hが「そんな本売れるのかよ？」と言われ続けながら作っていた。

　そしてその結果が、発売一週間のうちに二回増刷することが決まったってことだった。

　今、こうやって電気街の入口にあるような大型のコンピュータ系専門書店の入口に特設コーナーを設けてもらえるほどにジャンルとして確立したのを見ると、何か感慨深いものがあるよな。最初から皆で言っていたのは、

「似たような本が出ても、パクられたって怒るよりも、むしろ歓迎しよう」

ってことだったのを思い出す。

『超クソゲー』と近い切り口の本が出るということは、確かに悪く言えばパクりとも取れるけど、本当はもっとありのままのゲームを語りたいライターがたくさんいて、新ジャンルに挑戦してみたかった出版社もあって、本音のゲームレビューを読みたかっ

た読者もいたということだろう。

それに、同じような本がたくさん出てくれたからこそ、こうやって本屋さんで「くそゲーベスト10」なんてコーナーまで作って盛り上げてもらえるわけだしな。

出来が不自由なゲームでもそれを包み隠さず正直に論評すれば、それでも欲しくなる俺たちのような連中は必ずいると思っていたが、大当たりだったわけだ。

そんなことを思いながらランキングを見てみると……なんと『超クソゲー』は第七位！　やっぱり類似本は許せないと思った。特に一位から六位までの本が超許せない。

悔しすぎるので、まだ買ってなかった三位と五位とついでに九位の本を衝動買いした。

赤門通り突入！

一三時二五分、いよいよ赤門通りに入る。

ここが大須の電気街の中心部らしい。しかし、それにしても大阪の日本橋や東京の秋葉原とはかなり雰囲気が違う。もちろん電気街の活気はあるんだけど、そこには同時に下町の生活の匂いが漂っている。

電気街の中にまだ普通のスーパーや八百屋が残っているし、そこのお客さんと電気街特有の客が入り交じっている。

残っているといういずれ無くなりそうな雰囲気のある言い回しだから正しくはないなぁ、正確には下町と電気街が仲良く共存しているということだ。

秋葉原や日本橋は、やはり生活の匂いがあまりしないのは否めない。そのせいか、心なしか見るからに電気街に生きるサイバー大好きっ子な我々のご同輩の風体も、秋葉原や日本橋に比べてかなりこざっ

ぱりしていて好感が持てる。
やっぱり、女の子やおばさんといった女性の視線を気にしないで済む街「ではない」というのが、大須の小汚ナイゼーション抑止に大いに役立っている。
あくまでも生活空間を意識させる町並みが、人の道どころかオタク道をも踏み外した汚すぎる格好に猛省を促すんだろうな。
結論としては、名古屋のオタクはおおむねこざっぱりしていて、それだけでも全員一致で好感が持てたという結論に落ち着いたわけだ。こりゃ住むにはかなりオススメの場所かなぁ。
さて、そんな大須にも電気街お約束の同人誌ショップは当然存在する。「Dカルト」という店だ。
でも、やっぱり同人誌ショップとはいえやはり大須。広くて見やすい店内は、秋葉原と大違い。感極まった箭本は店内に入るなり、
「ここは店内の臭いを消す工夫がなされている！」
と声に出して叫んだ。いくら秋葉原や日本橋の同人誌ショップが臭いからって、声に出して感動を表明するのは勘弁してほしかった。
同人誌ショップとは、いろんな同人誌の古本が売買されているショップだ。ここで言ういろんなとは、いろんな種類の美少女エロ同人誌という意味だ。
例えば週刊少年マンガ誌の現役マンガ家が、本誌の原稿をサボって描いたりした『セーラームーン』のメスっ娘キャラをボンレスハムみたいに縄でぐるぐる巻きにしたエロ同人誌とか。
例えば週刊少年マンガ誌の現役マンガ家が、本誌の連載をサボって描いたりした某社の格闘ゲームのメスっ娘キャラをボンレスハムみたいに縄でぐるぐる巻きにした絵を描いたせいで、あやうくそのゲーム会社に告訴される寸前まで行ったエロ同人誌とか。
例えば週刊少年マンガ誌の現役マンガ家が、本誌の連載をサボって描いたりした自分のマンガのメス

っ娘キャラをボンレスハムみたいに縄でぐるぐる巻きにしたせいで、連載を打ち切られる破目になったエロ同人誌とか。

そういうバラエティに富んだ有名作家のエロ同人誌なんかが大量に売られており、俺以外全員ゲーム取材であることを忘れて物色を開始する始末。

なんか自分だけ、うつろいゆく窓の外の景色を眺めながら著作権というものの存在意義を内なる自分に問い掛けていたよ。つまり置いてけぼり。

どうせだったら、ゲームの評論系同人誌も置いてください。俺しか買わないかもしれないけど。

「グッドウィル」で洋ゲー漁り

さて、秋葉原や日本橋に「ソフマップ」が何店舗もあるように、大須には「グッドウィル」というショップが何店舗もある。それぞれの店が、特色を出した品揃えをしているらしい。

当然皆の目的は洋ゲー。一四時一〇分、洋ゲーを探して「グッドウィル二号店」へ。しかし、必死で探していた『EverQuest』はゼンゼン売ってなかった。最近マシンのバージョンアップを怠ってたから、処理の重い3Dものになかなか手が出なかったせいで出遅れた、それだけに早く手に入れたかったんだけど残念。

そうやって必死にソフトを探している間、暇を持て余した多根は『TOCA2　ツーリングカー』というパソゲーをプレイ。

結果は、二分以上の大差をつけられダントツのビリ。レーシングゲームであるにも関わらずライバルの車を一度も見られなかったようだ。スタッフは当然みんな無遠慮に笑いまくるんだけど、店員さんにまで笑われていた。

その後、箭本はビームサーベルを駆使して戦う洋ゲー『DARK VENGEANCE』に見とれるている。

デモのあまりにカッコ良さに、即座に購入する箭本。ネットを使い三二人同時プレイできるらしく、売れ筋ソフトのようだ。

そうやって俺は手ぶら、多根は完敗、箭本は『DARK VENGEANCE』を入手という成果で「グッドウィル二号店」を後にする。

そのとき、入れ替わりで店に入ってきた「アミバに殺される一般市民のような……」ということを話す二人組とすれ違った。

あまりにも変に耳に残るこのフレーズを残した彼らは一体全体どういう文脈でそういう会話をしてたのか、スタッフ全員でしばらく議論になる。

戦慄の『萌え萌え生活』

そうこうしているうちにたどり着いた「グッドウィル八号店」は、打ってかわってアミューズメント・ゲームソフト専門店。いわゆるギャルゲーグッズ専門店。ギャルの絵を巨大プロジェクターで投影するシステムを完備している。

ここで、今回のルポ最大の衝撃の問題作と言われる同人誌『萌え萌え生活』を購入。

元『ファミ通』編集者のチャンコ増田氏の主催するサークル「江戸主水（えどもんど）のお店」では『サムライスピリッツ』のナコルルや『To Heart』のマルチといった、ゲームギャルの抱き枕を販売していることでインターネットでは有名だった。

ここで、ついにその実物の同人誌を発見することができたというわけだ。

この本の中に掲載されている「抱き枕開発秘話」「今まで育てた娘たち（今まで作った抱き枕）」「いろんな奴の悪口」など、通称〝抱きまくラー〟と呼ばれる人々が普段どういうことを考えながら生活しているのか、よく分かる。

う〜ん、『ときメモ』をプレイしたときに感じた、

魂が震えるほどの感動はすっかり遠くなったもんだなぁ……。

……なんてことを、ギャル絵画巨大投影システムの前であれこれ話していると、そこには「評論禁止」「語り禁止」の張り紙が貼ってあることに気付いた。ムキになって更に大声で評論を始める。

一五時二五分、赤門通りを突き抜けて巨大なビルの一角へと入っていく。

ここは大須の秋葉原デパートと呼ばれるような場所で、例によって大きなビルに一坪ほどの広さのパーツ屋が、戦後の闇市のように広がっている。

こういう場所は、日本橋ではお目にかかれない。

ここでは多根が狙っていた製品があったらしく、その〝やけにたくさん色々売ってはいるがその売ってるシロモノの正体がまるで分からないショップ〟で熱心に店員のじいさんと交渉していた。何だか全く理解不能の会話を行いながら、話は徐々にヒートアップ。

しかし、何だかよく分からない理由により交渉は決裂したようだ。

「惜しかった！　もう少しだったのになあ」

と悔しがる多根。

一六時〇〇分、「高原」という清々しい名前の喫茶店で休憩。名古屋名物の小倉トーストを食べながら何を買おうとしていたのか説明を受けるも、多根以外の三人はボンクラゆえか全然理解できず。

電器屋巡りの醍醐味

一七時〇〇分、いよいよ「アメ横第一ビル」へ。

目標は「コンプマート大須第一アメ横店」。多根のチェック通り、他店で四〇〇〇円のゲームボーイ版『ときメモ』が、「スポーツ編」と「カルチャー編」双方ともに、ここではなんと二〇〇〇円！　さっそく二本まとめて購入する。いやぁ、電器屋巡りの醍

醐味はこういうところにある。
特に、日本橋や秋葉原のように値下げ合戦がある程度安定したようなところではなくこういった発展途上の電気街では、他店より一本でも多く売ろうと値下げ合戦の激戦区になる。
だから、行く店行く店で全くバラバラの値付けになっていて、新しい店に行くごとに発見がある。どこに行っても一緒なんてつまらない状態には絶対にならない。ちょっと前までの秋葉原や日本橋の雰囲気が、ここにはまだまだ残っているということだ。
ここで、買ったばかりのゲームボーイ版『ときメモ』を買ってゴキゲンの俺は「大須からくり」の前で休憩、さっそくポケットに忍ばせていた愛機のピカチュウ色のゲームボーイカラーに「カルチャー編」を差し込んで名前なんかを入力してみる。他の連中は俺の『ときメモ』好きに呆れながら「大須ボーイ」と「大須ギャル」のからくり人形を見ていた、心がなごむ。
そこから少し離れた東仁王通の古着屋で、鎧チックなゴテゴテの銀アクセサリー屋を発見。わりと普通の若者が集う古着屋が集まっている。電器街の近くに古着屋があるのっていいよなぁ。やはり、こういう生活感と電気街が密着した場というのは、なかなか貴重なのではないだろうかと、ちょっと思うようになった。

もう一回くるぜ！

最後の晩飯は箭本の熱い要望で……本当にしつこいぐらい「もう一回味噌カツを食べたい！」と主張していたんだからしょうがない。昼過ぎまで真っ青にむくんだ顔をしていた男とは思えない発言だ。
「矢場とん」に戻る道すがら、通りかかった「Gateway」のドナドナ牛バルーンは、空気を抜かれてドナドナからキャトルミューティレーションに

なっていた。一同腹を抱えて笑う。念入りなギャグをありがとう。
皆は、今日も揚げ物かよとか、きしめんを食いてぇとか不平を垂れながら、今日も「矢場とん」の味噌かつを食べることになった。全員、経費で落ちるということで一番高いメニューを頼みまくってガツガツ食べる。この店の味噌カツは絶品だ。
さっきまで今日も揚げ物かよとか、きしめんを食いてぇとか言ってた連中とは思えない発言だ。
結局、味噌カツを食べながら俺が大須について思ったことはこうだ。
ここにくれば、嫌でもパソコンやゲーム以外のことに目を向けずにはいられない。
秋葉原や日本橋のようなピリピリしたハードコアな非日常性も確かに貴重だけど、そればかりでは心だって疲れてくるというもんだ。
こういう程よい生活臭がある街で、しかもゲームの価格表とにらめっこするという、俺たちが元来愛して止まない「ゲームを買う」という行為そのものを満喫できる。
どこの店に行っても同じような値付けでそこそこ安いモノを買うより、笑っちまうぐらい店ごとの値段が違う場所の方が、買うことそのものの面白さを堪能できるわけだ。そういう意味では、大須は日本で一番アツい街だ。
ちなみに翌日、編集部Hが一人で買いに行ったところ、何と、ゲームボーイ版の『ときメモ』が同じ店で一本一〇〇〇円で売っていたらしい！
そう、これこそが値付けがデタラメなところならでは真の醍醐味で、そういう所も含めて買い物のスリルということだ。だから怒っては大人げないんだよコンチキショー！
リベンジだ！　絶対もう一回ここにくるぜ！　と俺は胸に誓った。
(A)

クソゲーハンター、大須へ行く！

第二部　台湾料理屋・光華（二〇時一五分〜二三時三〇分）

大須全肯定

――ひとまず、お疲れ様でした。

一同　お疲れ様でした！

阿部（以下**A**）　大須って初めてやったけど、面白いとこですな。

箭本（以下**Y**）　いやぁ、ええとこですよ、大須は。

多根（以下**T**）　大須全肯定ですよ。

Y　俺大須というやつですか。ギスギスしていないのがいいですね、町全体が。電気屋街って基本的に電気屋ぐらいしかないんですけれども、なんか大須はいろんな種類の店が混じってるのが活気の根元かもしれませんね。それこそ家具屋、服屋、本屋それに肉屋とかありましたよ。

T　肉屋があるってすごいよなあ。

Y　それだけいろいろな種類の店が混じっていて、それこそいろんな種類の人が歩いてるから、全然ギスギスしていないんですね。電気屋街の中にそこそこいい服がそろっている服屋さんがあるから、あんまり服のこと気にせん人でも時々は買おうかなと思うかもしれない。

A　街の印象がオタク一色って感じじゃないから、日本橋や秋葉原とはまた違う趣がありますな。

T　だいたいアクセサリー屋が多いのに驚いた。指輪というよりも指飾りみたいなゴテゴテしたシルバーア

クセサリ扱ってる店がある電気街というのも、そうそうないよ。

Y 東京とかで品物を見てると、店員が「空けましょうか?」って言ってきますよね。大須では「声をかけていただだら開けますからね」というぐらいだったのがいいなあ。

T 単に純朴とかいうだけじゃなくて、距離の置き方が正しい。

A うん、それは距離感の取り方なんやろうなぁ、名古屋特有の。

Y 知り合いで、秋葉原で買い物してて、パーツを買ったときに店員に投げられた男がおりますからね。

T すげえなソレ!

Y 「おらよ」って。

T やっぱりね、日本橋や秋葉は同じ人種が客であり店員だから、距離の取り方も問題が出るんやろうね。

A リピーターの客が店員になっていって、客のつもりのまま店員になってしまうもんだから客との距離を見失って、どんどんマナーが失われていっているというか。

T オタクが経営して、オタクを使って、オタクのものを売っているという弊害のかもしれませんなぁ。コミケの延長線上にあるみたいな感じ?

Y そうそうそう。売ってる側はオタクのことがよく分かっているがゆえにタチが悪くなる。

T 「品揃えさえ良ければ買う」って態度が腹立つよな。まあ、大当たりなんけど。

若い電気屋街

Y あと、値段が店によって違うのが良かったですよね。

T 普通、値段とか情報とかって均一化してしまうもんですからね。高値安定しちゃうのが普通なんやけれど、いい意味で、値段バラバラ。

A 隣でとは言わないでも、二軒三軒離れたら、同じ商品でも四〇〇〇円のものが、二〇〇〇円に下がったりとか、おお! っていうのがある。

Y それ思うんですけどね、これは大須がまだ若い電気屋街だから情報にむらがある。これが均一化したら、もう情報の熱死状態。

T 物理用語が出たね。

A　情報という熱が完全に均一化状態に陥ると。東京、大阪はすでに情報が均一化してきてますね。エネルギーの代謝が行われないように、情報の代謝も行われない。

Y　そういう意味では東京、大阪とあって、大須というのが真ん中にあるじゃないですか。その真ん中で熱死状態に至ってないというのは、なかなか良い感じというか。

T　地理的な環境だけじゃなくて、良くも悪くも、名古屋という町自体が独自性を持ってるから。それが大須に関しては、良い方向に働いてる。

A　最初に名古屋に到着したとき、何もかも、見事なぐらい統一感がなくてバラバラやったしなあ。大須に関していえば、それがすごくいい。

Y　店員さんにしても、オタクじゃないことはないと思うんですよ。でも、どこの店員さんも、ちゃんと教育されてる気がしましたね。

T　たぶん店主自体がオタクじゃないんですよ。あるいは経営者が。

Y　でも、なんか、ものすごいネーミングの店がありましたけどね。「オタッキー」とか（笑）。

――「となりのオタッキー」とか。

Y　同じフロアに大人のおもちゃ屋があるという。強烈やなあ（笑）。

T　お父さんはこっち、僕はこっちってで家族団欒。

A　お母さんはファッションヘルスでバイト……とかしたら嫌やなあ（笑）。しかし、大通りにヘルスのある街っていうのもすごいよな。

T　実はね、名古屋に来る前に情報収集したんですよ。「今度大須に行くんですけど、何がいいですか？」って聞いたら、皆が皆口揃えて「ヘルス！」って言ってたよ（笑）。

一同　（ひとしきりヘルス話。大盛り上がり）

オヤジの店

――えーヘルス話も一段落したところで（笑）、本題に戻ります。じゃあ、阿倍さん的に大須の収穫っていうと？

A　何にしても、あの店か。

T　最初の雑居ビルの店のオヤジね。いきなりカマしてくれたよな。

Y　良かったですよね、あれは。阿

部さん話し込んでましたけど、どういう話してたんですか？

A　前にバリ島に行ったんですよ。そしたら向こうのコンビニプレステのソフトが売っててね。それがだいたいどれでも二〇〇円ぐらいだったんですよ。

Y　それって海賊版？

A　うん。

T　海賊版買ってきたんか、悪いやっちゃなぁ。

A　買ってない買ってない、買ってないということにしといて。いや、マジで買ってないけどさ。

まあ、そういうネタを絡めて世間話してたら、あのおっさん、「海賊版なんかに手をだしちゃいけないよ」って。やっぱり思ったのは、なんであんたは大丈夫なんだ、と（笑）。そのとき、名古屋の業なんだろうけど、愛知県警は日本一厳しいとか言ってたなあ。

T　名古屋の日本一自慢！　あんなとこでも日本一に出くわすか。

A　ウチの商品は直接業者から仕入れてるから日本一安い、とか。

Y　相手がたとえ業者だろうと、ウチの店で買うのは全然制限していないとか、実に誇らしげに言ってましたね。この七八〇〇円のメモリーカードを一五〇〇円で売ったら丸儲けだよとか、嬉しそうに語る語る！

T　聞いてもしないこと語る語る！

Y　でも、オモロイおっさんではあったなあと。

A　うん、オモロイおっさんだった。

T　でも、あそこの商品は間違いなくアングラだと思うよ。入った瞬間アングラだと分かる。

A　いきなり入って目についたのがMODチップやで（笑）。メチャクチャ堂々と置いてあった。

T　大須で最初のおっさんがアレだったからなあ、びっくりした。こういう店ばっかなのかと思った。

Y　だって、僕らの欲しそうなの、みんな置いているから。『Ｋａｎｏｎ』の限定版を置いてあったり。

T　「大須でも即効売り切れました」って書いてあってね。あんた、ここ大須やん！　みたいな（笑）。

Y　おっさんの愉快な能書きを置いといても、実際あそこは安かったですよ。ものすごく安かった。

T　安い、安い。
A　まあ、明日一回顔を出して話してみようかな。
Y　明日定休日ですとかいったら、最悪やなあ。それ以前に日曜しかやっていません、とかね（笑）。
T　それ以外は、香港にずっと買い付けに行ってると。嫌な店（笑）。
A　好き勝手なことを言いまくってる俺らの方が、よっぽど嫌な客やけど（笑）。

古き良きファミコン時代

——他の店はどうでした？
T　なんか、秋葉原や日本橋の店員とは違う気がしなかった？
A　違う違う。全然違う。
T　普通のコンビニのお兄ちゃんみたいな感じだったよね、全体に。
——でも、ファミコンとかのレトロゲームがいい値段してましたね。
T　古き良き時代ですからね。時代が見直されてるんでしょう。
A　ゲームに関して言っても、年間に発売されるソフトの数が昔とは桁違いですからね。僕らが子供の頃のファミコン時代なんて、発売リストも平和なもんで、全部覚えてもたいしたことがなかったから。その月に発売されるゲームが一五本しかなかったら、タイトルと内容を全部覚えても、たいしたことなかった。
Y　今は、とてもじゃないけど全部は覚えられないですよねえ。
T　俺とかだったら、ファミコンのゲームだったらほとんど、PCエンジンやメガドライブでも八割くらいは説明できる感じがするけど。
Y　これがプレステになると、半分でも分かるかな？　という世界になりますからね。ゲーマーも蓄積だけで精一杯になって、その先の批評に到達できないんじゃないですかねえ。

抱きまくラー

——あと、あれがすごかったですよね、チャンコ増田さんの『萌え萌え生活』。何ですか、あれは（笑）。
T　抱き枕の同人誌ね。
A　そういう趣味を持つ人は「抱きまくラー」って自称してるらしいけど、昔、その人たちのOFF会レポ

ートをネットで読んだことがあるんですよ。なんかね、若い男が二〇人ぐらい「My抱き枕」を持ち寄って、集合写真を撮ってるという。

T　俺がいくらギャルゲーとかエロゲーが好きだからって、あいつらの同類だと括られたくないな。

Y　でも、彼らは自分の一番見られたくない部分を相手にさらけ出して、相手も自分にさらけ出して、お互いに受け入れてるんですよ。いやいや、これまた結構なことで。

――そうッスかあ？（笑）

Y　だから、その辺も含めて、同好の士ということでお互いを排除せずに受け入れているんですよ。

T　でも同じやったら喧嘩するんちゃうか？「お前はやるな！」とか、「俺のマルチを！」とか（笑）。

Y　そこにシーツという物理が介在しているからこそ、あれは奴のマルチでこれは俺のマルチ、ということになっているんではないかと。

えっらいところをさらけ出して、えっらいところを受け入れてるなと。こいつら、みんな心の広い紳士なんやないかと（笑）。

A　俺は「抱き枕」は許そう（笑）。でも、なんであの写真に違和感を受けたかというと、パジャマがおかしかったんやないかと。パジャマパーティーを男がやっちゃいかん（笑）。

――あはははは（笑）。

A　彼等は、俺らと違う別の男としての勝負にかけてるような気はしてきた。それは、どういうことかというと、俺はこういう恥ずかしいことができる、みたいなね。

作者に対する敬意

A　『ときメモ』のときにね、それに近いことがあったんですよ。俺はCDを全部買ったぜ！　とかね。俺はそこで止まったんやけど。なんでコナミに金を貢がなきゃあかんねん、とか思うようになって。

T　なんて言うんかな、結局ファンと作者の間に金しか回らなくなったら、既に作品として終わり始めているような気がするなあ……。

A　『ときメモ』の場合、少なくとも最初は絶対的に作者に対する敬意があったけどね。このゲームこそが、

最後には業界を変えるものだと思ってたから。本気で。

でも、結局、最後に残ったのは、こんな屑商品の山か、という。なんか、残念な気持ちが残ったんやけど。

T　それでも俺は、今の萌え萌え産業がいかにストレンジでも、心の持ちようでは、この先いい方向に行くのではないかと思ってるんですよ。

Y　クリエイターの年齢層が、萌え萌え言うてる人たちより相当に上ですからね、今は。

A　じゃあ、萌え萌え言っている人達が大人になって、それを作っている人達が年をとって、俺も痛いことしていたなと反省したころに、いい物を作り出すのかも分からんな。

Y　それまで、ジャンルとして生き残れてればね。

T　でもね、そういう兆候は、少しずつでも出てきつつありますよ。

ゲーム業界にはエロが足りねえ！

T　最近はエロゲーがホントにすごいんですよ。ちょっと瞳の赤いギャルが出てきた瞬間に、名前が「レイ」だったりして。そんなん、オマージュの域を越えとるよという。

A　そんなゲームあるのか!?

T　実際あるよ、そういうゲーム。

――それこそ『超クソゲー』で取り上げればいいのに。

T　いやぁ、いいですよ別に。

A　『超クソゲー』の場合は、何だかんだ言っても、取り上げる価値のあるものだけを取り上げたいしなあ。

――そうですね。それは大事。

A　ただ単に出来の悪いゲームやったって、何も書けんから。

――でも、例えば「レイ」が出てくるエロゲーでも、ギャル全員がアニメキャラのパクリ……じゃなくてオマージュだったりしたら（笑）、『超クソゲー』に取り上げる価値はあると思うんだけどな。

Y　実はあるんですよ、そういうエロゲーが一本（笑）。

T　『オンリーユー』？

Y　『桜の季節』！

T　ああ分かった！

Y　『オンリーユー』どころの騒ぎではないですよ、『桜の季節』のマジ度と閉じっぷりは（笑）。

T　だって、店頭ポスター見た瞬間に全員の元ネタが分かるやん、あれ。

Y　一〇人くらいギャルが出てくるんですけど、全員がオマージュどころの騒ぎではない！　ほんでもって主人公は、努力しなくても何でもできる奴なんです。

A　すげえなぁ。

Y　「特に俺はもしてないんだ」とか言いつつ、テニス部のギャルをテニスで打ち負かしたり。あとテニス部には『レイアース』の赤い人もおるし、先生はミサトさんやし（笑）。

T　あははははは（笑）、赤い人。

Y　もう、クロスオーバー・ワールドなんですよ。あと、明らかに主人公というのが、シナリオライター自身に思えて仕方ないんです（笑）。

A　そこまで自分の欲望を充足させると、気持ちいいやろうなあ。

Y　あと、エロゲー褒める人でもね、「エロがなくたっていいんだ」とか、そういう褒め方するじゃないですか？　「じゃあエロはどうでもいいんですか？」って聞くと、「いや、そんなことはない」って。なんか自己矛盾してるんですよね。

T　だから「今のゲーム業界にはエロが足りねぇんだ！」って堂々と言える人が必要ですよね。

A　敢えてエロだから、俺はこれをるんだっていうプライドを持ってやってくれる人がいれるといいよな。

――だから、何もそれはエロゲーに限った話でもなくて、普通のゲームについても言えることなんだよね。

A　でも、最近、みんな妙に薄くなっていますよね。環境ホルモンのせいかもしれないけど。

T　薄くなったから悪いというわけでもないんやけどね。

Y　なんか違うやろ、という部分はありますねえ。妙に軟弱な感じというか。

A　結論としては、もっとエロを求めていきたい！　ということで。

――まあ、マジな話で『超クソゲー』にエロゲーが入ったって、僕的には構わないですからね。

A　じゃあ、これから「クソゲーハンター、大須へ行く！／第三部　へルス編」に突入です！

三人　イエー！

――そんなの記事ンなるかッ！（笑）

Bonus Stage

WINDOWS & MACINTOSH & PC-9801

おまけ
ウインドウズ
マッキントッシュ
PC-9801

残虐発禁ゲーム『POSTAL』開発者インタビューin USA

ビバ！洋ゲー

さてさてさて。

「クソゲーハンター、大須へ行く！／第四部　ナゴヤプラザホテル編」は、日付が変わった深夜二時に至っても相変わらずの盛り上がりを見せていた。

修学旅行の旅館状態で、喋りまくるクソゲーハンター＋編集部。

言うまでもなく、全員へベレケである。

◈

『POSTAL』
ジャンル
アクション
メーカー
RUNNING WITH SCISSORS
発売日
98.1.30
定価
7,800円

箭本　そう言えば、今日『KINGPIN』（編集部注：とっても安い値段で人命が買える、『DOOM』みたいな洋ゲー）売ってなかったですねえ。

多根　いや、もう売ってたよ。

箭本　売ってました？　先行輸入版ですか？

阿部　よう知らんけど、いっぱい売ってたから、何で買わんのかなって思っとったんやけど。

箭本　売っとんたんかあ。ずっと探しとったんですけどねえ。「そろそろかなあ」って。

阿部　言うてくれよ、教えたのに。

筒本　でもいいかなあ。もしかしたら、完全日本語版が出ないとも限らないから……。

多根　出せるか！　あんなもん（笑）。

阿部　出んやろう、アレは（笑）。だって『POSTAL』出てないやろ？　あと『CARMAGEDOON』（編集部注：通行人を轢き殺すとボーナスが出る、『クレイジータクシー』みたいな洋ゲー）が出てへんし。

筒本　いや、『CARMAGEDOON』の日本語版は「1」「2」と出てますよ。だって「1」なんて、俺、日本語版と英語版の両方持ってますもん。

一同　あっははははは（爆笑）。

筒本　『CARMAGEDOON』は良いですって！　素晴らしいです!!「2」になって轢き殺す人がポリゴンになって、動きもリアルになんですよ。

阿部　『CARMAGEDOON』は操作が難しくてついていけんかったけど、やっぱり、俺は『POSTAL』かな。俺は『POSTAL』三段やから（笑）。俺の『POSTAL』の腕見たら、もう明日から連続ライフル魔になれるぐらい上手いよ。

筒本　自分はね……『POSTAL』八級くらいですわ。マシンガンってあったでしょ？　そのマシンガンを民間人にダダダダダッって撃った後、耳をすますんですよ。「AH！」とか「OH！」とか悲鳴が聞こえたら、またダダダダって撃つんです。で、悲鳴が聞こえなくなったら「ああ、危険がなくなった」って走っていく。ものすごく慎重なライフル魔（笑）。

阿部　『POSTAL』って面の八〇％を殺したらクリアなんですわ。でね、パレードやってるんですよね。タンタ〜タタタ〜♪（歌う）

三人　タタタ〜タタタ〜♪（合唱）

——三人で歌うな！（爆笑）

阿部　で、パレードの進行方向に火炎瓶を投げるん

ですよ。それで全員死ぬ。それが効率的な殺し方ですね。一発で三〇人は殺せるし（笑）。『POSTAL』で三〇何人殺そうかと思ったらね、軍人並の的確な動きをせんと無理やから。

箭本 あと楽しいのはね、当たり所が悪いのか確率なのかは知りませんけど、撃たれてから死ぬまでに間がある奴がおるんですよ。「HELP!」とか言いながら地面をゴロゴロ転げ回っとる奴がおって、そいつにトドメを刺すコマンドがあって。

阿部 悲鳴の種類がね、またメチャメチャあるんですよ。「Can't breath!（息ができない！）」とか「Kill me now!（今すぐ殺して！）」とか。そこにいって⊗ボタンをポチッて押すわけですわ。

――ヤバイでしょう、それは、人として（笑）。

阿部 でも、最終面とかアレやもんなあ……。

多根 アンタ、最終面まで解いたんかいな！（笑）

阿部 オチはすごかったよ、ホント。まあ、そこまで極めたから、俺の『POSTAL』の腕は三段なんやけど。

箭本 やからね、肉食人種の残虐はケタが違うんですよね。

多根 『Quake』とか見ても、日本人の感覚じゃ、あんなもん作れへんやん。

箭本 そうなんですよ。その辺の違いっていうのは、真剣に聞いてみたいところではあるんですよね。

阿部 じゃあ、『超クソゲー2』で『POSTAL』の開発者にインタビューしてみません？

三人 うぉぉぉぉぉ〜！

――ちょっと待った！　それは難しいでしょう。だって、アメリカにいるんだしさぁ。

阿部 メールかFAXで連絡して交渉したらええんですよ！

――やめとこうよ、『POSTAL』は。いきなし「Kill you!」とか返事きたら怖いしさぁ。

阿部　だから、そこが腕の見せ所やないの！　編集者としての!!

――ホント、マジで、やめようって。シャレになってないからさぁ。

阿部　いや、決まり！　質問考えとくから、交渉よろしく!!

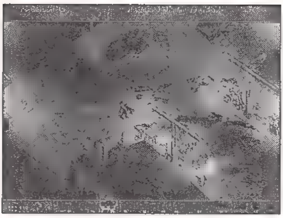
❖

こうして、『POSTAL』開発者インタビュー（in USA）が電撃的に決定したのだった。

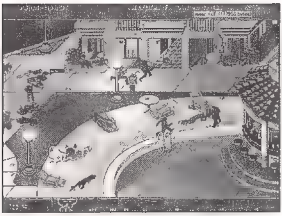
三段の男、大いに語る

何はともあれ、『POSTAL』三段の男・阿部広樹氏にその魅力を語ってもらうとしよう。

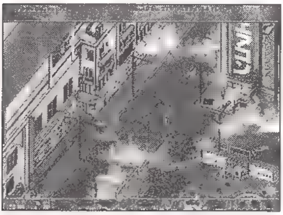
「このゲーム、メチャ面白いよ！　とにかく熱いんだ、超熱いゲーム。熱い血潮が噴き出しまくりって感じ。犠牲者の皆さんの身体から。もう町中血まみれ！　その上燃えるんだ、超燃えまくり。火炎瓶一発で、善良な一般市民の皆さんがボーボー燃えまく



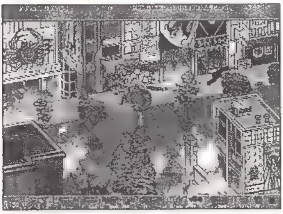
通常版「POSTAL」の画面。
人が倒れ炎が燃える悪夢的光景。



プールサイドを血で染めるポスタル氏。
残虐な中にも滑稽な味がある。



「秋葉原」「日本橋」モードを加えた
完全日本語版「ポスタル」は（続く→）



（→続き）マイクロマウスより発売中！
（画面©1999 Running With Scissors）

るんだよ。あと、自分の体に火が付いても、そのときには別の誰かにくっついて火を燃え移らせることもできるし。ホンマに最高のゲームなんやから……って、林くん、真剣に聞いてるかぁ？
　このゲーム遊んだことのない皆さんは絶対、天から絶対弾切れしない魔法のライフルを授けられた奴が主人公の、ただの暴れまくりで殺しまくりのゲームだと思っちゃうだろうけどね。宮下あきらのマンガかなんかで、主人公がヤクザに殴り込みかけるときみたいな感じのダイナマイトをたすき掛けしてるような絵ヅラを想像したりして。でも、このゲームの主人公のPOSTAL氏は、イカした台詞を吐くクールガイなわけよ！　狂ってるけど（笑）。
　だから当然、何も考えずに銃持って暴れまくるだけじゃ速攻で正義の警官隊に蜂の巣にされるんだ。見た目より遥かに遊び応えがある、アクション性も攻略性も備えた出来のいいゲームだから、俺も『POSTAL』三段って名乗るぐらいまでやり込んだってわけ。すごいゲームだと思わんか？　だから、何としても『超クソゲー2』で紹介するべきなんだって！　林くん!!」
……ねえ、やっぱし、やめない？

ハサミを持って走ってる男

『POSTAL』に関するネタを集めているうち、箭本氏から開発メーカー「RUNNING WITH SCISSORS」のホームページ発見！　との情報。
　そのアドレス（http://www.gopostal.com）に飛んでみると……うぁぁぁ！　炎が燃えてるぅ!!
〝ちょっとアレ風の人がハサミを持って走ってる〟というあまりにストレートなロゴがオールタイムでグリグリ動く「RUNNING WITH SCISSORS」のホームページは、通信販売（ORDERING INFO）やアフターサービス（TECH SUP-

PORT）も兼ねており、意外……と言っては失礼だが、非常にセンスを良さを感じさせるデザイン。良かった。そんなに怖い人じゃないかも。

ちょっと安心して、『POSTAL』のアイコンをクリック。画面写真を見てみると……ひぃぃぃぃ！ サンタクロースが人殺してるよぉ!!

他にも「プールサイドで水着のお姉ちゃんを成敗」「被災地でテントの住民をやっつける」などなど、ちょっと考えられないくらいアレな映像が満載のホームページである。

でも……とにかく、このホームページ経由で、「RUNNING WITH SCISSORS」と交渉するしかない。「Kill you！」と言われようが何と言われようが、とにかく連絡するしかないんだ。

拙い英語で取材依頼のメールを書き、「RUNNING WITH SCISSORS」に送ったのは九九年六月三〇日のことだった。

海を越えた回答

そして、太平洋を越えた「RUNNING WITH SCISSORS」からの回答が編集部に届いた。

「メールで質問を送ってくだされば、それに対して回答しましょう」

うぉぉぉ！ 交渉成功!!

時あたかも「トレンチコートマフィア」事件の直後。CNNでも『Quake2』がやり玉にあげられ、「ゲームにおける暴力表現」に関する議論が全世界的になされていた時期に当たる。

大いにビビりつついも実現した『POSTAL』開発者インタビュー（in USA）は、思いがけずジャーナリスティックな意義を持つことになる。

しかし、それよりも何よりも、ゲームが本当に大好きな外国人と、再び出会えたことが嬉しかったりする、クソゲーハンター＋編集部なのであった。

鋭利なはさみ

Q1 まずは、自己紹介をお願いします（名前、年齢、担当、好きなゲーム、嫌いなゲーム、どんな少年時代を過ごしたか……など）。

A Vince Desiderio, The Sharp Scissor（編集部注：ヴィンス・デスィデリオ。「The Sharp Scissor」とは自称のあだ名で「鋭利なはさみ」の意。CNNのニュースでも Vince “The Sharp Scissor” Desiderio と紹介されていた）。

一九五三年五月二一日生まれの四六歳です。「RUNNING WITH SCISSORS」では商品開発とマーケティングを担当しています。好きなゲームはレーシングゲームやシューティングで、スポーツとアドベンチャーは好きじゃありません。

育ったのはニューヨークのブルックリンで、ビデオゲームが登場するよりもっと前でしたから、もっぱらストリートで遊んでましたね。

Q2 『POSTAL』以前には、どのようなゲームを作られていたのですか？

A Commodore64の『スパイvsスパイ』が私の最初の有名な作品です。『POSTAL』以前には『トムとジェリー』『ゴーストバスターズ』『レッドオクトバーを追え』といったゲームを制作していました。

Q3 『POSTAL』という企画がスタートした経緯を教えてください。

A 『ROBOTRON』というゲームを知ってますか？　これは我が社のお気に入りのゲームなのですが、我々は『ROBOTRON』のような、シューティング中心のアーケード・タイプのゲームが作りたかったのです。そこから始まりました。

Q4 『POSTAL』に携わったスタッフの人数を教えてください。

A 七人の専従アーティストとプログラマー、および一人の音響担当者です。

Q5 『POSTAL』の中に出てくる、POSTAL氏や殺される一般市民などの音声は、どなたが担当されているのですか?

A 主人公は「The POSTAL DUDE」といいます。声の多くはスタッフと、彼らの家族や友人でやりました。プロの声優にも少しお願いしましたけど。

Q6 普通のゲームにはノリの良いBGMが用意されているものですが、『POSTAL』はゲーム中いかなる音楽も流れません。なぜですか?

A ゲームにおけるBGMは退屈なだけです。我々は退屈なBGMの代わりに、環境音的な効果音を使っています。音と手描きの背景に関しては、様々な方から、お褒めの言葉をいただきました。

暴力的、それでも滑稽

Q7 『POSTAL』と言えば、主人公のPOSTAL氏を含めて、前代未聞に過激な設定が特徴です。これは、当初から過激な設定を描くための企画だったと考えて良いのでしょうか? それともアクションゲームの企画があり、その演出として過激な設定を盛り込んだと考えるべきなのでしょうか?

A 最初から我々は、暴力的ではあるが、それでも滑稽な設定というのを目指していました。全てをシリアスに受け止める人が多すぎるんですね。

Q8 「パレードを皆殺し!」「ヌーディストを銃殺!」「被災地で大暴れ!」など桁違いに過激な内

容が続きますが、こうしたアイデアはすんなりと出るものなのでしょうか？

A 我々はアメリカに住んでおり、九〇年代は何でもありの時代であると考えます。私のスタッフはとても創造的ですし、我々が『POSTAL』を現実に根ざしたものにしたいからこそクールで残酷なアイデアが楽に生まれるのです。

Q9 『POSTAL』を制作するにあたり、インスピレーションを受けた事件などはなかったでしょうか？ あれば、その事件について教えてください。

A Q2でもお答えしたように、我が社は子供向けのゲームをたくさん作っていました。それに対するフラストレーションが溜まっていたのは事実です。そのとき、我々のリアリティを追究したゲーム＝『POSTAL』を作ることを決めたのは自然な流れです。

Q10 最終面の結末は、個人的な意見かも知れませんが、少し意外な気がしました。どのような意図でこのような結末にされたのか、その理由を教えてください。

A 暴力は罰を受けません。ということは、あの結末で「The POSTAL DUDE」は精神異常だったのでしょうか？ それとも、彼は夢を見ていたのでしょうか……？

ゲームと暴力

Q11 『POSTAL』発売後のアメリカでの反応は、どのようなものでしたか？

A 驚きの声が多かったです。ゲーマーたちの反応は、好きか嫌いか、はっきり分かれました。政府はいまだに私を告訴中で、メディアの関心も高いのですが、いつも悪者扱いです。

私の対応は、一貫してこうです。我が社は一皮剝

けたイカしたゲームを作っただけであって、誰にも「買って遊べ！」とは強制していません。私は、このゲームを嫌いな人から何ひとつ搾取するつもりはないのですから。

Q12　「トレンチコートマフィア」事件に関連して『Ｑｕａｋｅ２』やその他の「暴力ゲーム」と目されるゲームのいくつかが遺族に提訴され、「ゲームと暴力」について見直そうという動きがあります。『ＰＯＳＴＡＬ』周辺に、そのような動きはなかったのでしょうか？

A　あの高校での大事件から最近にかけてですよ、道徳的にも法律的にも、いろいろ言われるようになったのは。

Q13　『ＰＯＳＴＡＬ』や『MORTAL KOMBAT』の例を出すまでもなく、アメリカのゲームは「過剰な暴力」という方向で進化したのではないかと私は考えます。「ゲームと暴力」についてのお考えを聞かせてください。

A　アートは現実を反映し、現実はアートを刺激する。結局、暴力行為は現実の生活の一部であり、肝に銘じておかねばならないのは、ゲームは気晴らしであるということです。精神異常者が意を決して実際に外で人を殺したとしても、それはハイスコアを出すためではないのですから。

Q14　つまるところ、『ＰＯＳＴＡＬ』で一番描きたかったこと、テーマは何ですか？

A　Violence in games can be fun, but its wrong in real life.

「大人向け」であるということ

Q15　『ＰＯＳＴＡＬ』は良い意味で「大人向け」

であり、その意味において、もっと評価されるべきであると考えます。それに対して、任天堂がマリオシリーズなどで一貫して主張している「ゲームは子供のためにあるもの」という意見を、どのように考えますか？　また、御社の考える「大人向けゲーム」とは、どのようなものでしょうか？

A　『POSTAL』が良い意味で「大人向け」であることについては、私も同感です。

ある種の映画や本と同じで、ゲームにも大人のファン向けのものがあるのです。その一方でゲームが暴力的である必要はなく、大人のための高度に知的なものだってあり得ると考えます。

Q16　その任天堂で「ゲームボーイ」や「バーチャルボーイ」を開発した故・横井軍平氏をご存じですか？　ご存じであれば、彼のゲームに捧げた一生をどのように考えますか？

A　私は横井氏に会う栄誉には恵まれませんでしたが、彼の仕事への献身は明白です。ゲームを楽しむ全ての者は、彼に敬意を払うべきでしょう。

Q17　日本にはギャルゲーと呼ばれる、女の子とデートをして仲良くなることを目的としたゲームのジャンルがあり、大流行しています（『ときめきメモリアル』『センチメンタルグラフティ』などなど）。知っている、もしくはプレイしたことのあるギャルゲーはありませんか？　あれば、その感想も教えてください。

A　何年も前に『ALTER EGO』というゲームをプレイしたことがあります。日本のギャルゲーを送ってくれませんか？　ぜひ見てみたい（編集部注：『ALTER EGO』とは性格診断ソフトに似たゲームで、「三択の採用」など現在のギャルゲーの原型となる示唆に富んだもの。「ヴィンス氏はかなり鋭い

所を突いてるよ。ギャルゲーが存在しないアメリカで、この考察に行き当たるというのは、本当にただ者じゃない。切れ者のゲームクリエイターとして、俺は敬意を表します」とは阿部氏の談)。

Q 18　プレステなど家庭用ゲーム機に『POSTAL』を移植するという予定はないのでしょうか？

A　一時ありましたが、もう今はありません。否定的な反応ばかりなので。

Q 19　今後『POSTAL』の続編を制作する予定はありますか？

A　あります。

Q 20　次回作の予定を教えてください。

A　我々は現在、新しい画像を追加した完全日本語版『POSTAL』を制作中です（編集部注：現在、マイクロマウスより発売中）。

Q 21　ゲームを作るにあたってのモットーなどあれば、教えてください。

A　Easy to play hard to master.

Q 22　最後の質問です。『POSTAL』に関するインタビューが日本において活字になるのは、とても有意義なことであると思います。これまで、このような取材に登場されたことはあるのでしょうか？

A　今までにイギリス、オーストラリア、デンマーク、南アフリカ、ドイツ、ブラジル、カナダでインタビューを受け、アメリカのニュース番組、ラジオ、新聞にはたくさん出ましたね。今回のインタビューは、私が日本で受けた最初のものになります。

Thanks.

（**編**）

（翻訳：水野由美）

Theガッツ!

ジャンル
シミュレーション
メーカー
メイビーソフト／オーサリングヘブン
発売日
99.2.10
定価
7,800円

北海道のエロソフトメーカーであるメイビーソフトの送るマッシヴアドベンチャーゲーム。「頼りない」と女に振られた主人公は「筋肉と金」が手に入る工事現場でのアルバイトに精を出す。キャラクターの洋ピンのごとき発情っぷりと低い難易度、マウス連打の労働によるスピード感溢れる展開が特徴。システムはマウス連打を除けばスタンダードなコマンド選択式アドベンチャー。二〇〇〇年に続編が予定されている。

筋肉爆発

ヒロインは「同級生」から服従してくれる「メイド」へ。エロス控えめ、心洗われる「癒し」系ゲームの台頭。そうしたゲームの家庭用機への移植……。

マッシヴ系アダルトゲーム、その名は『ザ・ガッツ』。

この前代未聞の内容はマイルド系アダルトゲームが台頭する中で「冗談広告か」「この会社、潰れるのでは」「**税金対策か**」「新手のマネーロンダリングでは」と各界に波紋を投げかけました。自分は本作を発売日に購入したのですが、その時に店員から聞かれた「ポスターお付けして**よろしいですか？**」という台詞が未だに忘れられません。

本作は、異常なまでのスピードと無茶なまでのパワーに満ち溢れた作品です。

働けばご褒美

前述の通り主人公は工事現場で働くのですが、その操作形態は何と「マウス連打」。課されたノルマをこなすべく、ひたすらにマウスボタンを叩いて叩いて叩きまくるプレイは一回こなす度にＩＱが一〇は下がっていそうな究極の単純労働。

これが終了すると自由時間になり、色々な場所へ移動できます。うまくすれば色々なイベントが発生するのですが、この発生頻度がとんでもなく高いのです。

マウス連打（労働）→イベント（エロ）→マウス連打→イベント→マウス連

打↓イベントのこの極限ループはとんでもない破壊力に満ち満ちています。
多少ノルマがきつくても、これさえこなせばイベントが待っているかと思うと、連打する指先に力がこもります。
労働の後のご褒美！　ご褒美の後の労働！　労働の後のご褒美！
労働って何て素晴らしいんでしょう！
ああ、俺、**生きています！**
とっても楽しいです！
かつて、ゲームでこんなに清々しい気分になったことがあるでしょうか？
本作の登場人物は全員欲望に忠実です。世界の運命も背負いません。肉と心の狭間で悩んだりもしません。コンプレックスなんてなさそうです。ましてや「自分がここにいる許可」なんて求めません。
テキストも「工事作業のディテール」とか「登場人物の心理描写」とかややこしいことは一切抜き。
ガテンギャルと現場監督と事務のお姉さんと現場近くに住むマンガ家と女子高生が隊列を組んで襲いかかってきます！
すごい肉の量です！
ああ、俺、**馬鹿になっちゃう**よ！

実は王道

「筋肉女」ばかりがクローズアップされる本作ですが、実は極限のエンターティナーであり、ある意味においてアダルトゲームの王道であると言えます。
ゲームというものはある意味において課題とご褒美の繰り返しなのですが、無闇に選択肢が多くご褒美（ぶっちゃけた話エロ）ちょっぴりというアダルトゲームが増える中で、労働とご褒美が繰り返される本作のシェイプ加減は貴重であると言えます。
そして何より素晴らしいのが、作り手が本当に楽しんで作っていることが随所から伝わってくることです。
美しい筋肉のご褒美CG、テキストには悪い意味での照れも気後れも感じられません。
クリエイターが暴走するとアレな結果になることが多いのは例を挙げるまでもないのですが、本作は稀有な例外です。
「俺はこんなのが好きなんだ！　君はどうだい？」とディスプレイの向こうから語りかけてくるようじゃありませんか。
愛すべき**男達！**　カッコイイ**男達！**
オーサリングヘブンに**幸あれ！**　（Y）

デスブラッド3

ジャンル
ガンシューティング・アクションアドベンチャー
メーカー
イリュージョン
発売日
00.1.14
定価
9,800円

二一六二年、急速な治安の悪化によって犯罪都市と化した新宿。その赤く薄汚れた空気中、ちょっとダーティ(ペア)な二人の刑事ケリーとアリシアが凶悪犯罪に立ち向かうのだが……。高い技術力と独特のセンスに定評があるイリュージョンによる、ガンシューティング・アクションアドベンチャー(マニュアルより)。見所は、何と言っても「ポリゴンのギャル凌辱」のシーンだが、あまり実用的ではない。

二〇代最後の夜

さて、これで『超クソゲー2』の原稿も終わった、やったぜバンジャーイ! いやぁ、思えば長い執筆だったものです。

しかしこうして終わってみれば、なんだか残念な気持ちになってくるものです。何にしても、もうクソゲーハンターも明日からは三〇歳。この『超クソゲー2』での仕事は、クソゲーハンターとしての二〇代の思い出として、年寄りになったときにでも振り返ることになるんだろうなぁ……。

とかいう感慨にふけっていたところ、パソコンゲームのレビューが残っていたことをすっかり忘れていました。三〇代への突入まで、あと六時間を残すのみとなっています。ヤバイ! ヤバイぜヤバイぜヤバくて死ぬぜ!

というわけで、『デスブラッド3』です。どういうわけだかは、あまり詮索しないようにして下さい。

抜けない!

さてこの『デスブラッド3』、端的に言えばWinマシン用のアダルトゲームですが、ただのアダルトゲームだったらこの『超クソゲー2』には掲載されることはありません。

登場しているキャラクターのポリゴンモデルだって、決してそうレベルの低いものではありません。少なくともギャルと美形悪役だけは。

ただ、このゲームではどういうつもりなのか、主人公とおぼしき佐藤達也さんの顔のモデリングはものすごく質素で素朴です。そこらへんの**町人**と同レベルの顔で、全編通じてケリーとアリシアの婦警コンビにつきまとう町人といった風情が抜け切りません。

このように、かなり意欲的な作りになっています。**エロゲーにしては。**

これだけ頑張っていれば、**エロシーンで抜けない**ことなんて些細な問題です。

ポリゴンギャル陵辱

さすがに今作『デスブラッド3』はアダルトゲームだけあって、みなさんお待ちかねのかなりハードな陵辱シーンが多数用意されています。

しかしその極めて重要なシーンも、リアルタイムでポリゴンモデルを制御しながら大表現！　カリカリにチューンナップされた愛機のCPUをブン回しながら毎秒三〇フレームでリアルタイムに乳や尻を描画しています。

しかしこのポリゴンのギャルがリアルタイム処理で描画されながら陵辱されているシーンを見ていると、『ソウルキャリバー』や『デッドオアアライブ』のパンチラを堪能していたときに感じた、

「これなら3Dのエロゲーも充分いけるんじゃないんだろうか」

と思っていたのが気の迷いだったような気がすること請け合いで、ここだけを見れば、

「今度の格闘ゲームでは**寝技が導入されたのか**」

と思いました。

これにはさすがに制作側もマズいと思ったのか、このゲームでも見せ場中の見せ場という場面ではいちおうCGムービーによる陵辱シーンとなっています。こっちはCGギャル大好きっ男（こ）の実用に充分耐えるものになっています。

しかし、CGギャル好きが高じてポリゴンの頂点データでガビガビに角ばったギャルしか愛せない**ガビ専**の皆さんには、クライマックスでCGムービーになるのは許しがたいことかもしれません。

しかし、よくよく考えてみると二〇代の最後を記念するゲームがよりによってエロゲーになるというは、数年前までアンチギャルゲー&エロゲー野郎だったクソゲーハンターに対する神罰なんでしょうか?　（A）

同級生2

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
エルフ
発売日
94.12.15
定価
9,800円

高校の冬休みの間に一六人のギャルと知り合いになり、恋愛を実らせていくエルフの恋愛アドベンチャー。一八才以上推奨という形で、セガサターン版も発売されている。気立ての良い不良、上京した田舎娘、人間不信のガリ勉少女など、登場するキャラクターはありがちなのだが、そのキメ細やかな扱いが本作を本作足らしめている。難易度はかなり高く、一度ハマったら最後、延々と徹夜プレイを繰り返すことになる。

魔の2週間

筆者は昔から狂ったようにゲームをしていたが、本当にぶっ通しで「狂った」のは『同級生2』の発売から二週間だ。当時は学生だった俺は、平日に昼間っから日本橋の店に並ぶエロゲーショッカーの一員となり、買うや否や速攻で帰宅。手持ちのPC－9801DAにぶち込んだ。今でこそPC－98なんて中古屋の片隅で肥やしになっているが、昔はエロゲーエリートの風格もゆかしい高級マシンだった。**三〇万円近く払ってエロゲー専用**、さすがバブリーな時代である。

メーカーはエルフ、同時に一六色しか表示できないPC－98の上で、見事な色の組み合わせで「塗り」の技術を極めたエロゲー会社の雄だ。「ああ、PC－98買って良かった」と腹の底から思えた。輪島塗りにも匹敵する、日本パソゲー界の「伝統工芸」だった。

ゲーム内容は、高校生の主人公が、一二人もの女の子と関係を持つために、二週間の冬休みの間中、街を走り回る。生々しさをオブラートに包み、「人助け」のコンセプトに昇華させたのがシナリオの凄さだった。エルフの社長も務める蛭田氏の脚本は、「感謝されて当然」「何て良い奴なんだ主人公！」「そりゃHぐらいするよね」と自然に盛り上げに導き、最後にオヤジ丸出しのHシーンで落とす、という手法だ。オヤジ臭に引いてしまうユーザーも多いとはいえ、蛭田社長がオ

ヤジ視点の高みに立つからこそ「完全納得」への黄金道が敷かれているのだ。**ありがとうオヤジ！**

出てくる女の子たちは、いずれ劣らぬ困り者ぞろいだ。魅惑のメガネに長い黒髪の幼なじみは、デブでストーカーのカメラ小僧に付きまとわれる。「血がつながってないし義理の妹でもないけど妹扱い」とややこしい娘は、金持ち風を吹かせる嫌味なボンボンに口説かれて嫌がっている。助けたい助けたい是非助けさせろ！と血を燃え立たせるのに充分なシフトである。

二週間、夢一つ見なかった。一人クリアしたらもう一人、詰まったら最初からリトライ。それでも分からない所は、パソコン通信の草の根ネットで聞く。呼びかけて見ると、同じ炎を燃えあがらせる同志が五人はいた。三分に一回、会議室のリロード（再読み込み）をかけると、また新たなネタが書き込まれていた。それに釣られて、また質問や回答を書く。体はボロボロ、目は疲れ果て、鏡の中には青黒いクマを付けた不精ヒゲの男がいた。それでも、走り続けた。みんな、肩を貸し合い、共に泥沼を這いずった。その時の戦友たちは、いまだに交遊が絶えない。

フィギュアの不細工さに男泣き

この原稿を書いている室内を改めて見まわすと、不思議なトリップ感覚に襲われる。テレビの上にはサターン版の『同級生2』、天井にはいつ貼ったか忘れた『同級生2』のポスター。本の山の向こうには、**一二人のフィギュア入り**プレステ版『同級生2』が転がっている。

どうかしていた、とは思わない。あれが自分の「ファイネスト・アワー」、最高の時間だったのだ。一二人クリアしたのに飽き足らず、クラブの合宿では「一人三〇分公開クリア」「目隠しでクリア」などオーバードライブした一発芸に興じたが、別に後悔していない。後輩の名前を主人公の名前にして「**おかくんせんぱい**」とギャラリーが読み上げて赤面させたのも、今となっては良い想い出だ。

ただ一つ不満があるとすれば**不細工過ぎる一二人のフィギュアは飾ることもできない**ぐらいだ。あればっかりは何とかして欲しかった。

（T）

あとがき
その一

ゲームというのは祭りであります。
非日常に集い、友を作り、出会いがあり、別れがあります。
そして時に生き方を、人を変えます。
祭りは人が作るものです。作った人と参加する人の「今」が切り取られています。
彼らによって捧げものが捧げられ、大いなる見えざる手の審判を待つのです。
プレイステーション2とドリームキャストの発売により「次世代機時代」という祭りが、今日終わりました。
ゲームが万人のものとなった時代であり、表現的にも作品的にも大きく裾野が広がった時代。綺羅星の如き「名作」達と隠れた「名作」達。生まれては消えてゆく沢山の、沢山の祭り。何やかや言って豊かな実りのあった時代であり、考える事の多い時代でありました。この時代にゲームを始め生涯の伴侶となる作品に出会った方も多いのではな

いでしょうか。
『超クソゲー2』お楽しみ頂けましたでしょうか。
出そう出そうと言い続けて早三年。
秋葉原でゲーム好き外人クリスと出会ったあの大いなる偶然の一日、目からうろこが落ちたあの狂乱の一日が、名古屋の日々が、まるで昨日の様に思い出されます。今にして思えば『超クソゲー』もまた、祭りであったのです。阿部さん、多根さん、林さん、資料収集に協力してくれた皆様、本当にありがとうございました。
我々はゲームというものと一生付き合っていく、最初の世代であります。
これから我々はどんな祭りに参加し何を残してゆくのでしょうか。本書があなたとゲームとの関係に何がしかの影響を与える事が出来たのなら、これに勝る喜びはありません。
願わくば本書にこめられた気持ちが正しく届く事を祈るのみであります。
「次世代機」最後の日に、あまたのハードとソフト達に、感謝を込めて。

二〇〇〇年三月四日　箭本進一

あとがき
その二

ゲームは、楽しまなければ不幸である。
そして、ちょっとバランスや制作予算そのものが難しかったり、ちょっとプログラマがアレだったり、ちょっと社長がおかしかったりというような様々な理由で、なんともコメントのしようがないゲームというのもたくさんある。
だったら、そのゲームの良い意味でも悪い意味でもおかしな部分を包み隠さず白日のもとに公開し、そのおかしな点を含めて楽しもう。
それが、『超クソゲー』シリーズの一貫したコンセプトでした。
もし気に入らなければ、気に入らないだけ悪口を言えば気分だってスッキリします。
だったらその部分に価値を見出し、悪口は好きなだけ言ってもいい。むしろその悪口を言う楽しさに価値を見出して楽しもう。それが、『超クソゲー』シリーズで提示している「けなし代」という考え方です。

この大らかな考えが、

読者にとっては、今まで省みることのなかったゲームを楽しむための糸口として。
ゲームメーカーにとっては、上っ面だけの評価ではないホンネの言葉として。
そして筆者にとっては、二〇代を生きた証として。

楽しかったよなと心に留まれば幸いです。ところで、今は西暦二〇〇〇年三月二日の二二時五六分です。生年月日は一九七〇年三月三日です。まったく、ここまで文字通りの「二〇代最後のメモリアル」になるとは予想だにしていませんでした。

それはさておき、時代に選ばれず忘れ去られるかもしれないゲーム達の中に息吹く、時代を経てもなお古びない、ポップでキッチュで活き活きとしたデタラメな姿を記録できていればと思います。

二〇〇〇年三月二日　阿部広樹

あとがき
その三

「ゲームより、ゲームやってる多根さん見てる方が面白いですよ」
と、よく言われる。レースゲームを遊べば、画面の中の車体ごと体をひねり、マラカスを振れば主役のサル以上のオーバーアクション。みっともないったらありゃしない。
けど、一期一会なのである。
「ゲーム」は静止した存在ではない。一回として同じプレイはないし、同じ感じ方だってない。「ゲーム」とは、自分をも取り込んだ一種の関係性、仏教用語なら「縁」と言える。
人に、本に巡り会うのもまた「縁」である。
あの日の一本の電話がなかったら、自分は今ここにはいなかっただろう。
その一つの「縁」が、本書で取り上げた多くのゲームとの「縁」に分かれ、広がった。
筆がつたなく「凄さ」を伝えられなかった作品には、申しわけなく頭を垂れるのみだ。
世に知られることなく埋もれていた魅力の端っこでも掲げられたなら、これで勘弁して

くれ、と許しを乞おう。

「ゲーム」なんかやらなくっても死なない、「クソゲー」には触りたくもない。それが普通の反応だし、他に面白いことは人生にいくらでもある。

ただ僕らは、「ゲームをやらなかったとしたら」の穴を埋めるだけの何かを探すことも出来ない、不器用な三人組なのである。

たかがゲームを必死に語り、けなし、面白がり、ああ楽しかったぞザマミロ！　と、違う道を歩んだ連中に言ってやりたい、ささやかな意地を持っているに過ぎない。

他の二人には申し訳ないが、自分にはそういう一蓮托生、山賊的な仲間意識がある。迷惑がられても、捨てる気はない。へへっ。

最後に、数々の無謀な企画を実現させた影の功労者、太田出版の林さんに大感謝。

そして読者の皆様へ。精魂込めて作った本です。繰り返し、擦り切れるまで読んでもらえれば幸い。あなたとゲームの「縁」を結ぶお役に立てることを祈って。

二〇〇〇年三月一〇日　多根清史

YAMOTO

箭本進一

1970年仙台生まれ。
カルトゲーム「クイズ番長」のシナリオを担当。
スピードとパワー、そしてインパクトを愛するゲームライター。
仕事の幅を広げようと画策中。
E-mail:VYS04641@nifty.ne.jp

TANE

多根清史

1967年大阪生まれ
京都大学大学院法学部卒業後、フリーのライターとして活躍中。現在、「月刊アスキー」「ゲーム批評」等でゲームレビューを担当。
E-mail:bigburn@osa.att.ne.jp

ABE

阿部広樹

1970年大阪生まれ
フリーのゲーム企画屋として、数々の沈没寸前のゲームに携わる。現在はゲーム雑誌に登場できないゲームライターとして活躍中。
http://www.A-prompt.net

引　用　画　面　出　典　一　覧

P25・P27・P28「RAMPAGE2」、P30・P31・P32・P33「魔女っ子大作戦」、P35・P37「修羅の門」、P39「ひざの上の同居人～Kitty on your lap～」、P43・P45・P46「GUNDAM 0079 THA WAR for earth」、P49・P50「バトル昆虫伝」、P53・P54・P55・P56「LSD」、P58・P61「クーデルカ」、P63「ゲームソフトをつくろう」、P67「情熱☆熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記」、P71・P73「破壊王 KING of CRUSHER」、P75・P76・P77・P78「続・初恋物語～修学旅行～」、P83「ストールン・ソング」、P90・P92「闘姫伝承 ANGEL EYES」、P94・P95・P97「週刊プロレス監修 プロレス戦国伝」、P101「カウボーイ・ビバップ」、P109・P110「スターウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ」、P112・P113・P115「うえるかむはうす」、P118「フロントミッションオルタナティヴ」、P122・P123「ライジングザン」、P129、P130「エクストラブライト」、P134「超光速グランドール」、P146・P147・P148「フリートーク・スタジオ～マリーの気ままなおしゃべり～」、P150・P151「BOYS BE…」、P158・P159・P160「ノベルズ～ゲームセンターあらしR～」、P163・P164「できる!ゲームセンター」、P167・P169「スラムドラゴン」、P172「クライシスビート」、P177「ゼクシード」、P183「センチメンタルジャーニー」、P187・P189「ランニング・ハイ」、P219・P220・P222「イエロー・ブリック・ロード」、P225・P227「センチメンタルグラフティ」、P229「北へ。White Illumination」、P231「ブレインデッド13」、P236「結婚～Marriage～」、P238・P240「ダイナマイト刑事2」、P247・P248「心霊呪殺師 太郎丸」、P256・P257・P258「だいすき」、P262・P264「イブ・ザ・ロストワン」、P266・P267・P268「シェンムー 一章 横須賀」

「バトル昆虫伝」「破壊王 KING of CRUSHER」「ステラアサルトSS」「シェンムー 一章 横須賀」「遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ」の原稿は、G-TIME(http://www.jdf.co.jp/gt/g-time.html)に掲載されたものに加筆・訂正を加えたものです。

超クソゲー2

2000年4月2日 印刷
2000年4月7日 第一刷発行

著者
筍本進一
多根清史
阿部広樹

編集者
林 和弘

発行人
落合美砂

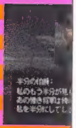
発行所
株式会社太田出版
東京都新宿区荒木町22エプコットビル1F
電話03-3359-6262
ファクシミリ03-3359-0040
振替00120-6-162166

装丁
木庭貴信(オクターヴ)
お手伝い:倉林愛子

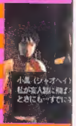
印刷・製本
中央精版印刷株式会社

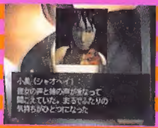
©YAMOTO,Shinichi/Tane,Kiyoshi/ABE,Hiroki 2000, Printed in Japan
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
本書の無断複写・複製・転載・引用を禁じます。
定価はカバーに表記してあります。
ISBN4-87233-514-7

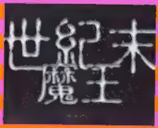
●本書の価格表示は全て税抜です。
カバー図版:©1997 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.、©エコール



Full Name	越前康介
Code Name	コンバット越前
Age	29
Size	181cm 70Kg







世紀末魔王

超クソゲー2

ワラの1号
箭本進一
材木の2号
多根清史
レンガの3号
阿部広樹

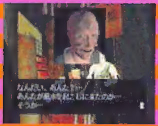
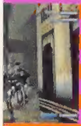
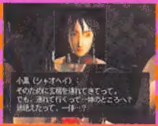
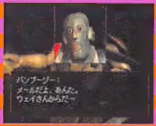
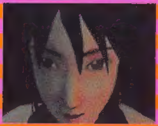
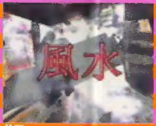
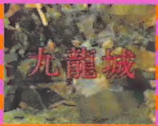
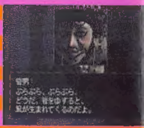
太田出版

9784872335149

1920095013008

ISBN4-87233-514-7

C0095 ¥1300E

太田出版

定価（本体価格1300円＋税）